N° 2
GRATUIT !
Janvier 1989

MICRO WORLD

LA SELECTION GUILLEMOT INTERNATIONAL

COIN-OPS :
LE COMBAT DES GEANTS

JEUX PARADE :
LES MEILLEURS AU BANC D'ESSAI

JOUEZ SUR PC

GAGNEZ UN AMIGA :
CREATIONS, TRUCS, BIDOUILLES

BATMAN TM & ©1988 DC COMICS INC

1988
UNE FANTASTIQUE ANNEE
POUR LES
GROS HITS

SOUVENEZ-VOUS DU TOP 10 ?

ROBOCOP
"Plusieurs talents rassemblés pour faire un package vraiment excellent" un classique instantané.

BATMAN THE CAPED CRUSADER
"2 jeux exceptionnels sur une seule cassette."

PLATOON
"Tout simplement la meilleure adaptation de film a ce jour."

TARGET: RENEGADE
"Des graphismes superbes rendent un bon jeu de combat exceptionnel."

TYPHOON
"Brillant un must absolu."

OPERATION WOLF
"Le meilleur shoot 'em up que vous pouvez acheter."

RAMBO III
"Des loisirs micro totalement captizant."

ARKANOID REVENGE OF DOH
"L'impressionnante suite d'arkanoid a atteint un niveau d'excellence jamais égalé auparavant."

BARBARIAN II DRAGONNINJA
"J'ai acheté cette adaptation de jeu d'arcade, incroyablement jouable, magnifiquement dessinée et etonnament convertie."

DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE
"Un autre vainqueur de medaille d'or de chez ocean."

Surprise, Surprise! Ils sont tous de chez

ocean®

Meilleurs voeux et bonne année

E•D•I•T•O

Bonne année !

LA BONNE SURPRISE DE 1989 : MICRO WORLD va rester gratuit !
Seconde bonne surprise : le premier gagnant du concours MICRO WORLD créations a gagné un Amiga !
Merci pour vos nombreuses lettres, suggestions, bidouilles, continuez !
Merci aux éditeurs, le cru Noël 88 était très bon : beaucoup de nouveaux jeux de bonne qualité dans ce numéro.
Au vu des tonnes de lettres reçues tous les jours, les petites annonces gratuites vous ont aussi beaucoup plu : please, please n'envoyez plus de «échange Hot News envoyer liste» ou «vends 200 nouveautés ST 10 cts pièce», elles ne paraîtront pas.
Le commerce de copies nuit aux auteurs de grands projets, aux éditeurs, aux magasins informatiques et à moyen terme à votre machine qui périra faute de nouveautés à se mettre sous la dent !
Au menu de ce mois–ci, comme d'habitude, nos softs préférés et en plus : les TOP MICRO WORLD.

Meilleurs vœux !

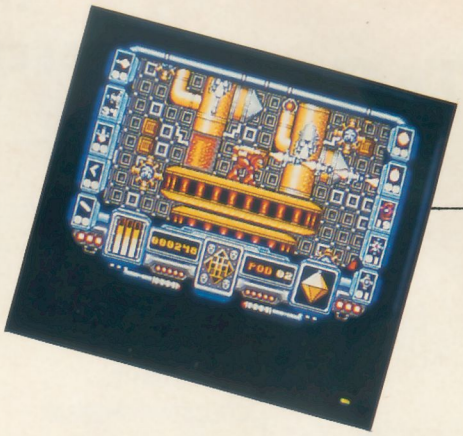
MICRO WORLD

LISTE DES LOGICIELS PRESENTES DANS CE NUMERO

TITRES	ST	AMI	PC	CPC	C64	SPE	THO	PAGE
AFTER BURNER	T	P	P	P	D	D		21
ARKANOID II	D	T		D	D	D		28
BAAL	T	P						44
BATMAN	P	P	P	T	T	D		36
CIRCUS GAMES	T	P	P	P	P	P		37
COLOSSUS CHESS X	T							59
CRAZY CARS II	T	P	P	P				17
DOUBLE DRAGON	T	D	D		D	D		28
DUNGEON MASTER	D	T						58
F-19 STEALTH FIGHTER			T					65
FALCON	T	D	D					60
FLYING SHARK	T	P	P	D	D			24
FOOTBALL MANAGER II	T	D	D	P	P			39
GRAND PRIX CIRCUIT			T					43
HELL BENT	T	D						45
HELTER SKELTER	T	D						44
HEROES OF THE LANCE	T	P	T	T	P	P		54
KING QUEST IV	P	P	T					56
LA QUETE OISEAU DU TEMPS	T	P	P	P			P	57
LOMBARD RALLY	D	T	P					44
MEURTRES A VENISE	T	P						59
MICROPROSE SOCCER	P	P			T			45
MUNSTERS	T	D		P	P	P		38
NIGHT MISSION PINBALL			T					64
OPERATION WOLF	T	P		T	D	D		23
POOL OF THE RADIANCE			P	T				55
PURPLE SATURN DAY	T	D	P	P	P			40
RAMBO III	T	P	P	D	D	D		42
R–TYPE	T	P		T	D	D		27
SERVE AND VOLLEY			T		P			42
SPITTING IMAGE	T	T		D	D			38
STARTREK	D	D	T					64
SUPERMAN	T	D	P	P	D			34
SWORD OF SODAN		T						14
TEENAGE QUEEN	P	T	P					43
THE TRAIN			T	D	D			64
THUNDER BLADE	T	T	P	T				20
TIGER ROAD				T	T			28
TOTAL ECLIPSE			P	T	P	P		58
TYPHOON				T	D	D		28
UMS	T	D	T					62
UMS SCENARIO (1 & 2)	T		T					62
WANTED	T	P						44

T = Testé dans ce numéro
D = Déjà sorti ou testé précédemment
P = Sortie prévue prochainement

S·O·M·M·A·I·R·E



7

NEWS

L'essentiel de l'actualité jeux

14

JEUX

On commence par les meilleurs !

TOP
MICRO WORLD

19

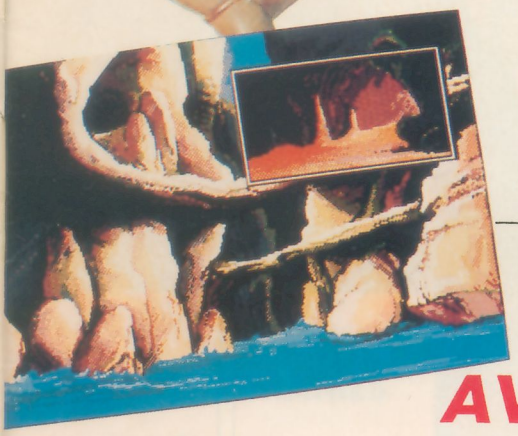
COIN-OPS

Lesquels faut-il acheter ?

33

ACTION

Agitez vos joysticks



53

AVENTURES SIMULATIONS

Des heures de plaisir !

66

DOSSIER

Le PC est–il joueur ?

41

CONCOURS

Jouez avec Titus (p. 41)

TITUS

UBI Soft

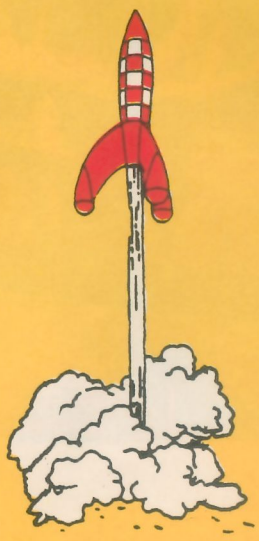
Créer avec UBI Soft et gagnez des ordinateurs (p.48)

ET NOS RUBRIQUES

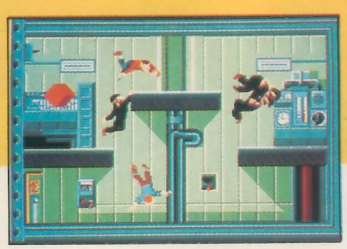
La logithèque ____ 46
Bidouilles ____ 50
Compilations ____ 52
Petites annonces ____ 70

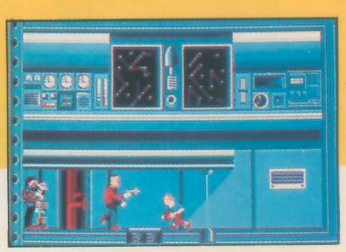
Fabrication SORACOM – Dépôt légal à parution.

"Allo, allo... Ici la Terre... J'appelle fusée lunaire... " Pas de réponse...



TINTIN SUR LA LUNE





"Allo, station de contrôle ? Ici fusée lunaire, c'est Tintin qui vous parle. Je viens de reprendre connaissance. Tout semble normal, nous reprenons le contrôle de la fusée."
Aux commandes de la fusée, avec Tintin et ses compagnons, vous allez revivre "la plus étonnante aventure que le monde ait connue" jusqu'alors : le premier voyage sur la Lune.
Réussirez-vous à piloter la fusée rouge et blanche dans l'espace et à guider son alunissage ? Arriverez-vous à capturer le Colonel Jorgen, le traître qui a décidé de saboter l'expédition ? Pourrez-vous trouver les commandes qui rétablissent la pesanteur normale, alors que vous flottez et rebondissez un peu partout dans la fusée ? Parviendrez-vous à désamorcer les bombes à retardement et à libérer vos compagnons pour enfin sortir de la fusée et faire le premier pas sur la Lune ? Tout cela, vous le saurez très bientôt en jouant avec Tintin sur la Lune, le premier jeu sur micro d'après les albums de Hergé...
Avant Amstrong, il y a eu Tintin et peut-être que maintenant il y aura... vous !

Disponible sur : **AMIGA, AMSTRAD, THOMSON, ATARI ST sur 2 disquettes.**

Pour de plus amples renseignements, coupez et renvoyez ce bon dès aujourd'hui à l'adresse suivante :

INFOGRAMES
84, rue du 1er-Mars-1943
69628 VILLEURBANNE
CEDEX

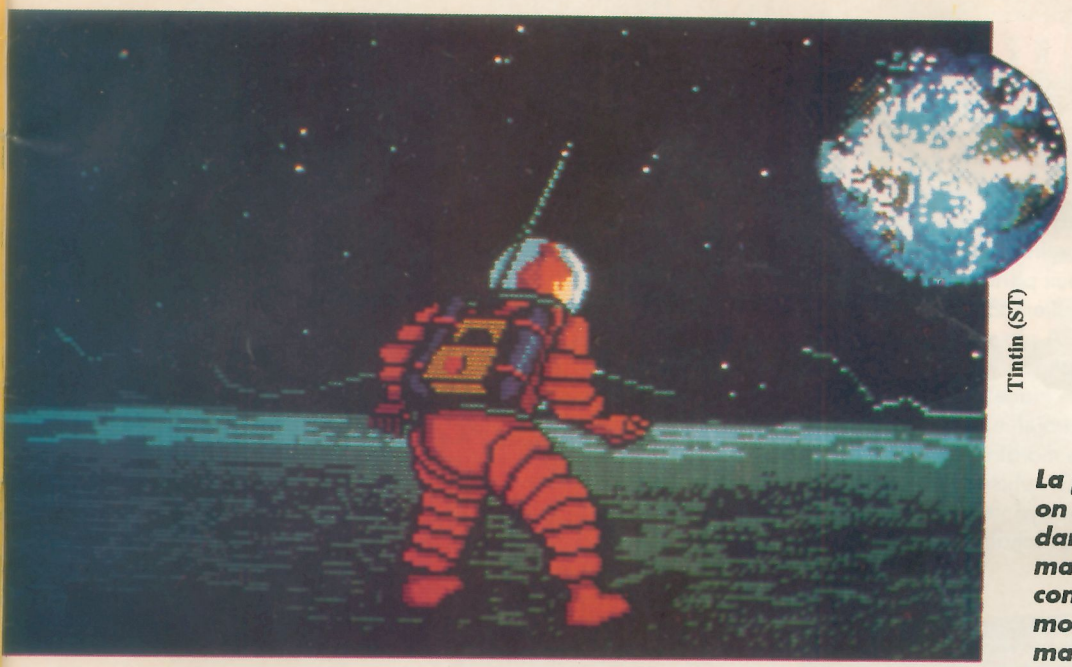
Nom .....

Adresse .....

..... Ville

Machine : K7 ☐ DK ☐

INFOGRAMES



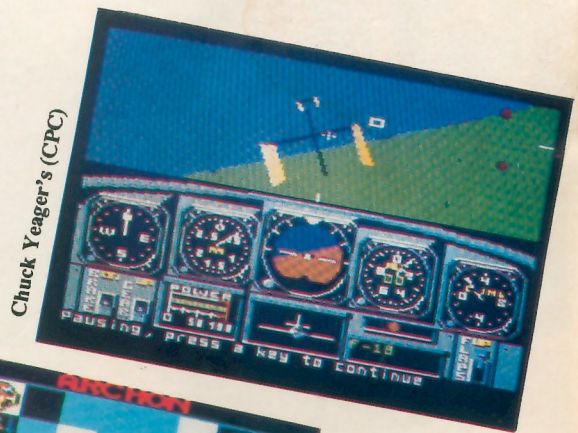
Tintin (ST)

NEWS

La période des fêtes étant passée, on constate une certaine accalmie dans la sortie des nouveautés. Le marché a été inondé par des conversions de coin-op plus ou moins réussies ; nous attendons maintenant les créations plus originales. Faisons le point éditeur par éditeur.

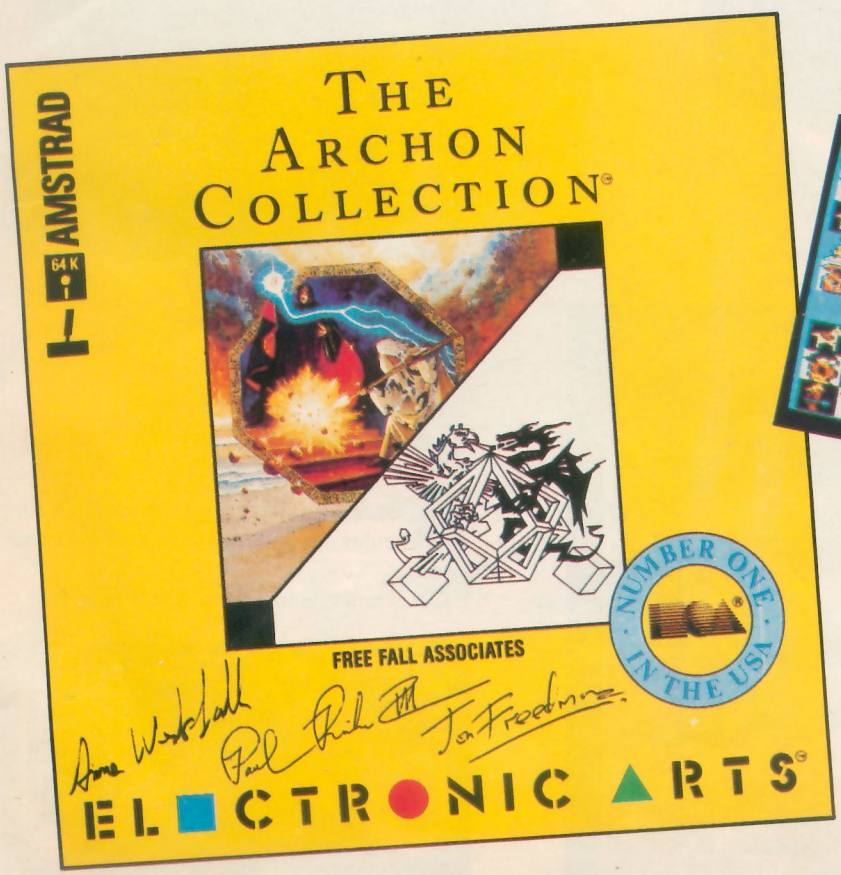
● INFOGRAMES

Tintin a posé le pied sur la Lune et s'apprête à vivre une aventure pleine de rebondissements... bien qu'en apesenteur. La prochaine réalisation d'Infogrames sera **Les Tuniques Bleues** qui devraient envahir nos ST en février.



Chuck Yeager's (CPC)

The Archon Collection (CPC)



Une sorte de damier, des pièces (sorcières, phœnix, enchanteurs) aux pouvoirs assez différents. Un combat entre deux camps. Non, ce n'est pas un jeu d'échecs revu et corrigé : c'est **The Archon Collection** qui vient de sortir sur Amstrad CPC. Un jeu de stratégie. Des graphismes corrects pour la machine.

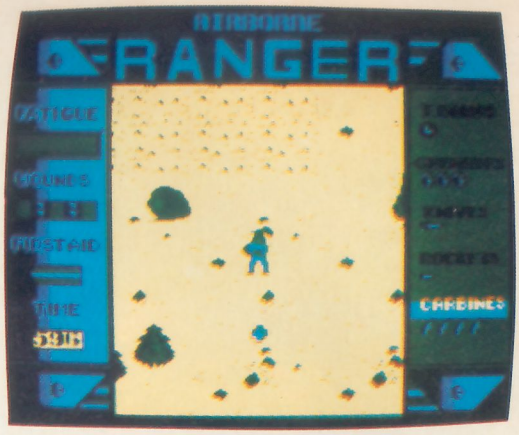
Très attendu, surtout si vous avez vu «L'Etoffe des Héros», **Chuck Yeager's AFT** arrive aux commandes de son jet préféré et va vous enseigner les bases du pilotage et de la voltige.

NEWS

● UBI SOFT

Hades vous met dans la peau d'un journaliste pour vivre une aventure en deux parties : la première est contemporaine, et se déroule aux USA ; la seconde fait appel au fantastique. Pour fixer le ton, sachez que Hades est le nom de code d'un projet militaire visant à contrôler des monstres auteurs de catastrophes. Graphismes soignés, présentation attrayante sont le lot de cette aventure prochainement disponible.

Hades (CPC)

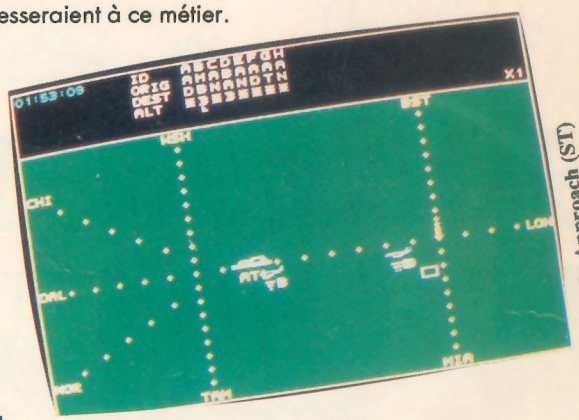


Airborne Ranger (CPC)

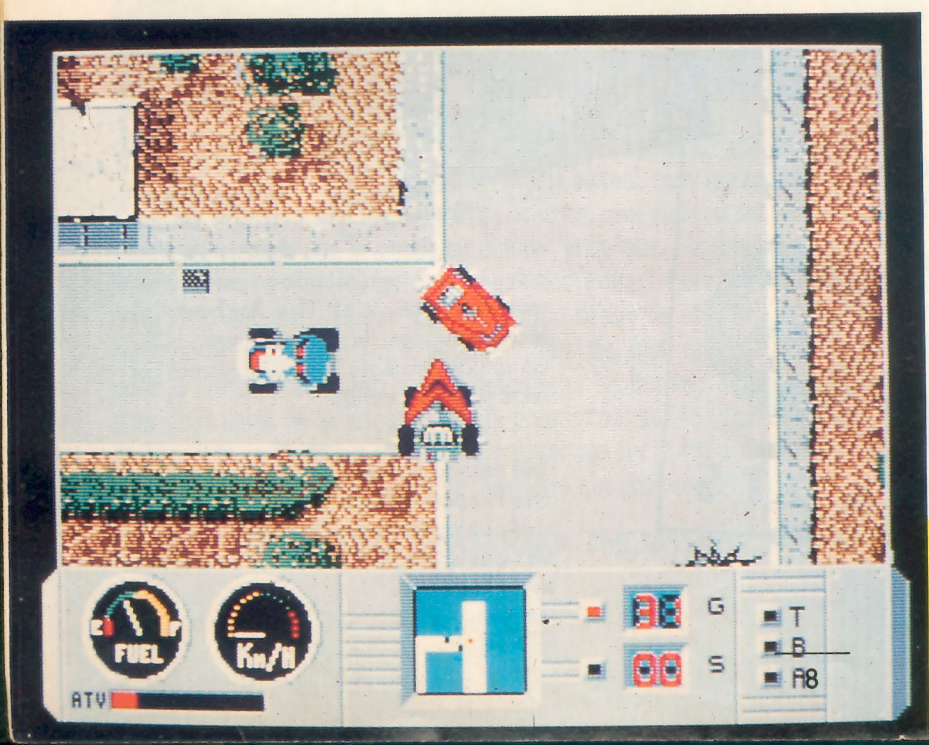
● MICROPROSE

En attendant la sortie, attendue, de **Stealth Fighter** sur Amstrad CPC, c'est à pied qu'il faudra livrer combat. Parachuté dans des zones hostiles, l'**Airborne Ranger** devra faire travailler ses méninges, agir avec prudence, neutraliser ses ennemis, avant de mener à bien sa mission.

Pour connaître le stress des aiguilleurs du ciel (ces gens dont on parle volontiers quand il sont en grève mais en oubliant, trop souvent, les responsabilités énormes qu'ils endossent quotidiennement), voici **Kennedy Approach** sur Atari ST, une simulation peu commune du trafic aérien où vous devrez guider en toute sécurité, des avions juqu'à leur atterrissage. Bien documenté, agrémenté d'une synthèse vocale, il est à conseiller à tous ceux qui s'intéresseraient à ce métier.



Kennedy Approach (ST)



Motor Massacre (ST)

● GREMLIN

Motor Massacre sera disponible sur toutes machines lorsque vous lirez ces lignes.
F.O.F.T tant attendu est là. On le teste !

F.O.F.T. (ST)

L'ACTION – SIMULATION

DISPONIBLE SUR: IBM PC
C64 ATARI ST
AMSTRAD CPC

MICRO PROSE
LOGICIELS DE SIMULATION

MicroProse France: 6/8 Rue de Milan, 75009. PARIS Tel: (1) 45 26 44 14

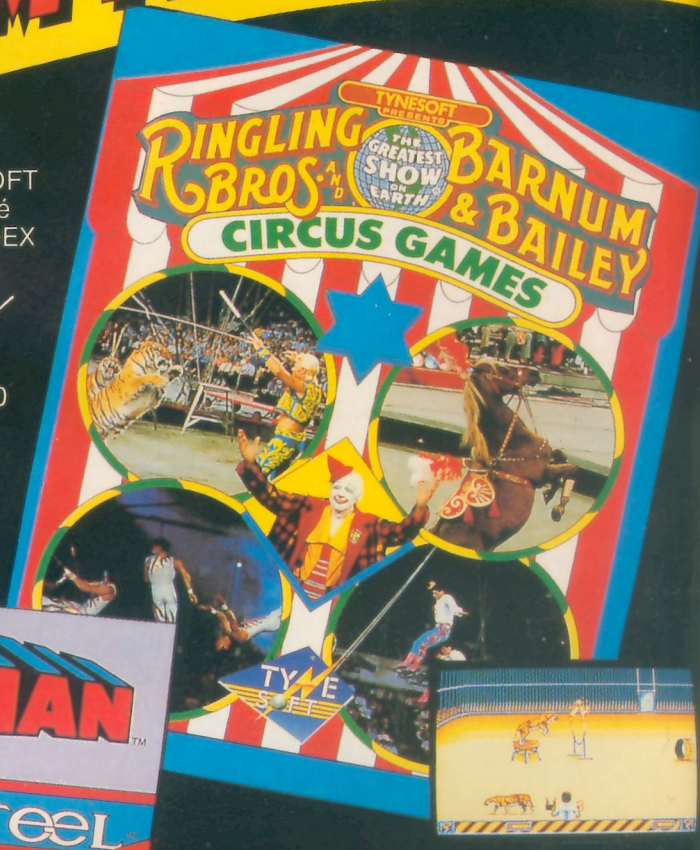
3 NEW BLOCKBUSTERS FROM TYNESOFT!

Distribué par UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX

UBI Soft

Tel. (1) 48 98 99 00

Disponible sur ST et Amiga.



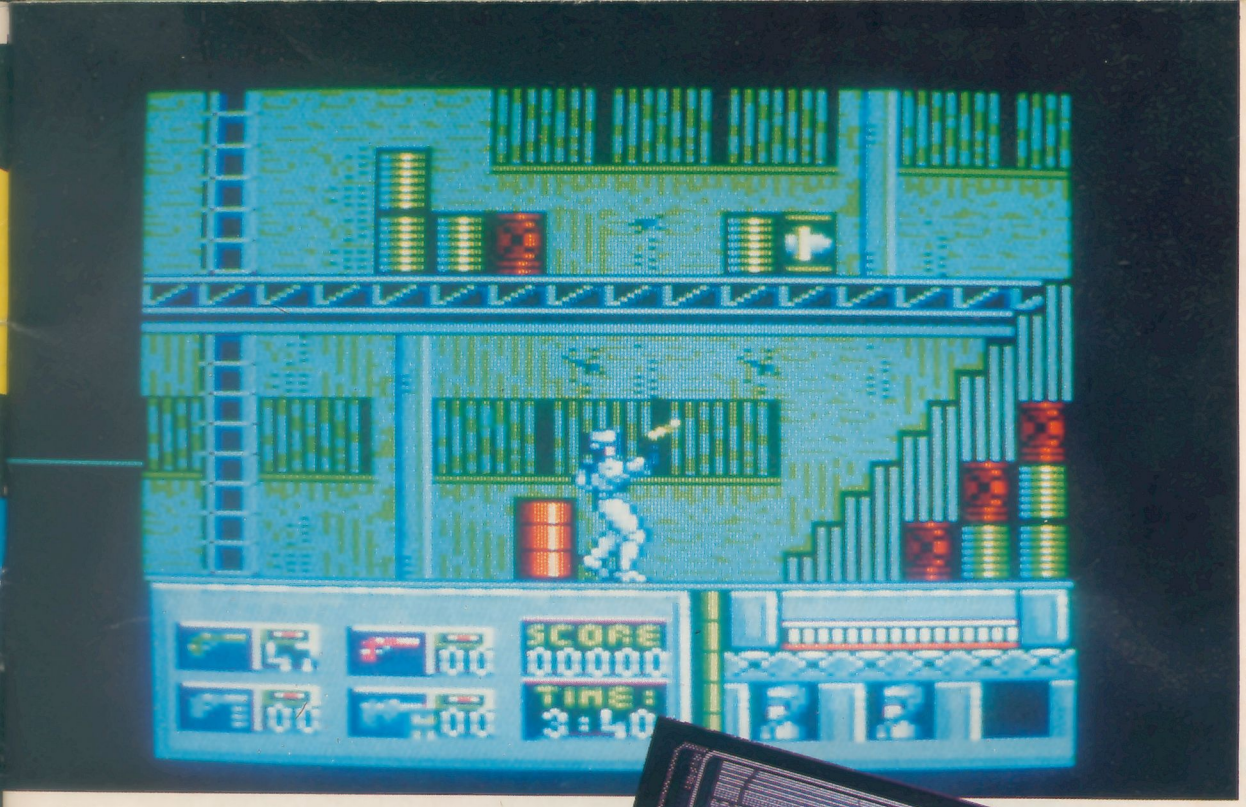
SUPERMAN et CIRCUS GAMES disponibles sur ST, Amiga, PC, Amstrad, C64, Spectrum.

TYNESOFT

TYNESOFT COMPUTER SOFTWARE
Addison Industrial Estate,Blaydon,
Tyne & Wear NE21 4TE Tel: (091) 414 4611

Disponible dans les FNAC fnac et dans les meilleurs points de vente.

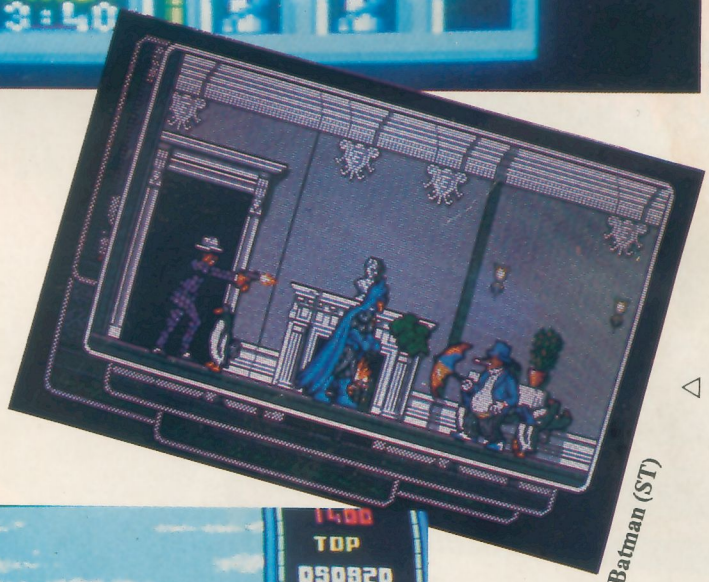
NEWS



Robocop (CPC)

ELITE

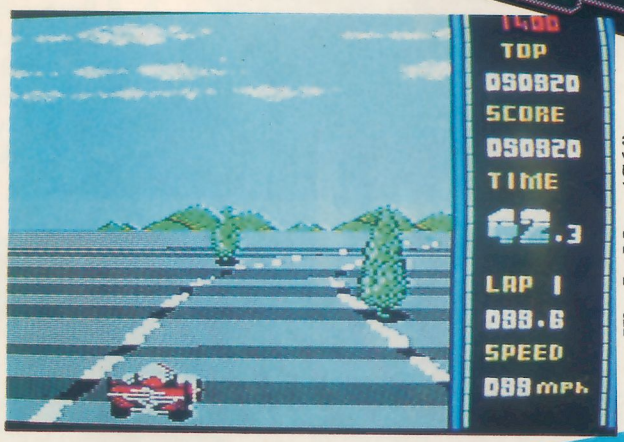
Quelle patience on a eue ! Space Harrier II, Ghosts and Goblins, Paper Boy débarquent sur les 16 bits. Il y a longtemps qu'on les annonçait...



Batman (ST)

SSI

Les passionnés de **Pool of Radiance** découvriront avec joie le **Clue Boot**, 64 pages bourrées de plans et d'astuces pour s'en sortir mieux que les copains.



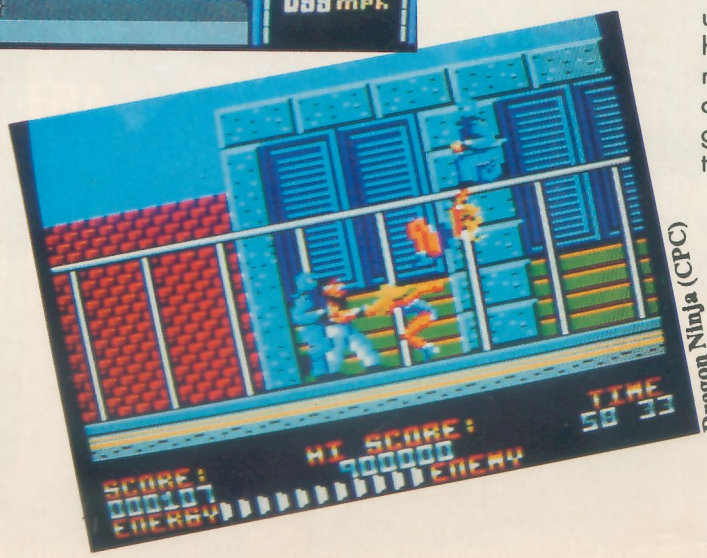
Wec Le Mans (C64)

OCEAN

Avec sa cape et ses super–pouvoirs, **Batman** le héros de la BD, investit les écrans (voir dans ce numéro). On l'attend très prochainement sur ST et un journaliste indiscret l'a surpris dans ses œuvres : ça semble coloré !
Les conversions de coin–op sur 8 bits sont pratiquement disponibles. Attendons–les sur 16 bits !
Robocop, un film, un jeu. Moitié homme, moitié machine, le flic robot arrive : action garantie (prévu sur toutes machines).

MIRRORSOFT

Qui distribue les produits FTL, annonce la suite de **Dungeon Master**. Sous le label Mirrorsoft, on sortirait prochainement **Terrarium**, un jeu aux graphismes superbes, créé par une équipe... italienne. Enfin, un jeu du genre Dungeon Master, mais se jouant à 2 est en préparation.

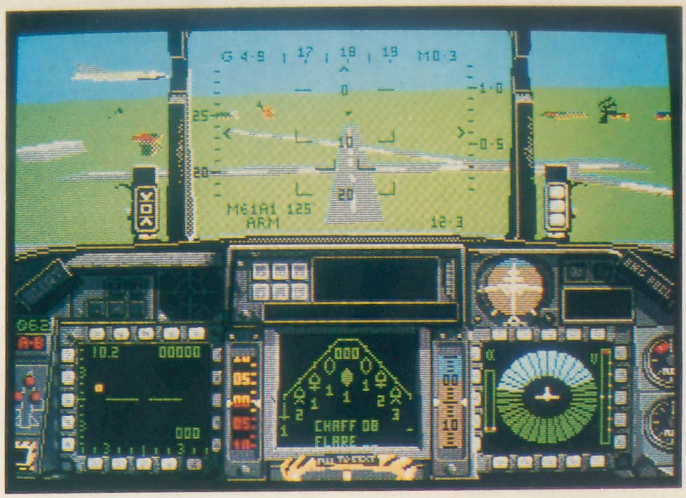


Dragon Ninja (CPC)

NEWS

• DIGITAL INTEGRATION

Le F16 inspire beaucoup les programmeurs. Voici **F16 Combat Pilot** sur ST et Amiga. De l'arrivée en escadre de chasse au conflit généralisé, vous allez vivre au rythme du combat. Une belle simulation, aux commandes du prestigieux Falcon, accompagnée d'un manuel détaillé.



F16 Combat Pilot (ST)

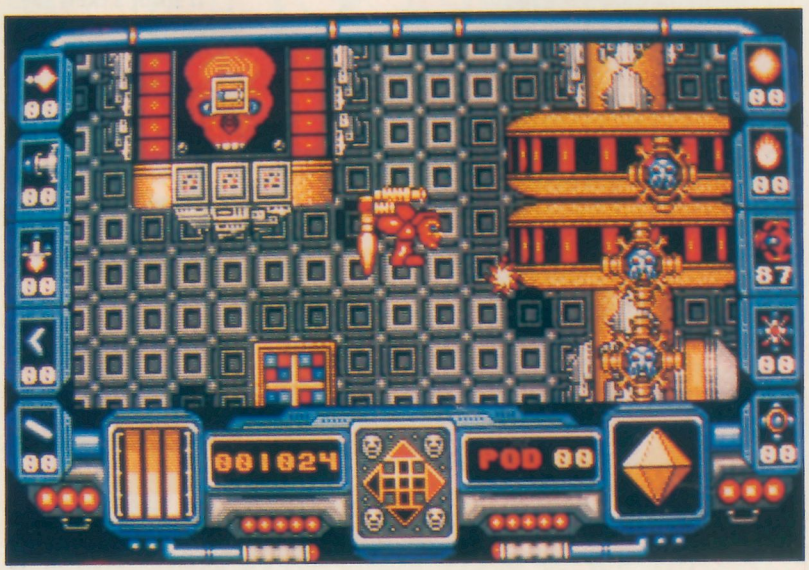
Verminator (ST)

• TELECOMSOFT

Annoncé depuis longtemps, **Verminator**, le jeu d'arcade très coloré est prêt sur ST.

• LEGEND SOFTWARE

On reparlera d'eux avec **Les Portes du Temps**, une belle aventure graphique sur 16 bits. En attendant, voici un remake du jeu de café Qix, baptisé Skyx avec une trame d'heroïc fantasy, il requiert réflexion et initiative. Sur **Amstrad CPC**.



Custodian (ST)

• HEWSON

Après **Netherworld** sur 8 bits, on attend beaucoup de **Custodian** sur **ST** et Amiga. Le pré-release sur ST est haute en couleur et bien animée. C'est un jeu d'arcade constitué de 250 écrans au scrolling multidirectionnel. Eclatez-vous !

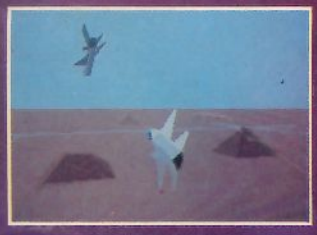
Skyx (CPC)

FALCON™

Distribué par

UBI Soft

1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. (16-1) 48 98 99 00



MAINTENANT DISPONIBLE sur ATARI ST et AMIGA.

Spectrum HoloByte

Photo d'écran sur S.T.

Disponible dans les FNAC. fnac et les meilleurs points de vente .

BRODAN

Sw So

ARCADE/COMBATS
DISCOVERY SOFTWARE

Par ses graphismes, animations, effets sonores et par la taille de ses sprites, The Sword of Sodan laisse loin derrière lui beaucoup de jeux d'action sur Amiga : c'est certainement l'un des plus beaux du moment et, à ce titre, il doit entrer dans votre collection.

Des sprites de taille inhabituelle.

On ramasse des potions pour continuer.

La tête coupée, le sang gicle.

Il y a longtemps, très longtemps, le roi Lordan régnait, dans son château de Craggamore, sur les territoires du Nord. Zoras, l'infâme nécromancien, par sa connaissance de la magie noire, a levé une armée d'esprits, détrôné Lordan, et fait régner la terreur sur le peuple. Avant, tout n'était que joie et Brodan et sa sœur Shardan, élevés comme des jumeaux, voyaient l'avenir en rose. Pour les soustraire à Zoras, on les a emmenés loin, très loin, et confiés à un valeureux guerrier qui les a élevés en leur apprenant l'art de l'épée. Quelques années plus tard, après avoir forgé aux laves de la terre, une épée enchantée, d'un acier indestructible, un homme remet

Beau comme un jeu de café!

TOP MICRO WORLD

ORD OF DAN

SHARDAN

cette arme redoutable aux deux enfants (ils ont bien grandi, les petits !) : il va falloir choisir celui qui aura l'honneur d'aller combattre Zoras et ses créatures.

J'ai choisi la minette, avec son soutiff en ferraille et sa p'tite culotte du même métal. Vaillante, elle part au combat dans une tenue un peu dénudée mais peut-être est-ce pour impressionner ses adversaires. En chemin, elle rencontre (les chœurs : la rirette, la rirette) quatre jeunes et beaux garçons. Ils ne lui comptent pas fleurette et gardent l'entrée de la ville, fortifiée de surcroît, où elle ne pénètrera qu'après un premier combat. Sur le pont levis, des pals l'empêchent de progresser rapidement vers le dernier sbire qui l'attend. Un saut mal calculé et notre héroïne terminera sa carrière en hot-dog (ça devient hard, j'arrête).

La belle et la bête

Un tableau où l'on ne s'ennuie pas.

Plutôt que de vous décrire toutes les embûches qui la guettent, je vous invite à jeter un œil sur ce parcours du combattant, qui la mènera, elle ou son frère, (il faut bien que tout le monde s'amuse), jusqu'au château de Craggamoore. Je les ai laissé à cet endroit, aux prises avec de bien étranges créatures, pour vous toucher 2 mots de l'aspect technique de ce jeu.

Les sprites occupent une taille inhabituelle. On pourrait craindre un mouvement lent, lié à cette faille. Il n'en est rien et ils se meuvent sur des décors très travaillés. Les sons apportent une touche supplémentaire à l'ambiance du jeu. Sans être extrême, la difficulté est bien dosée ce qui permet, après quelques essais, de conquérir le château tout en se ménageant quelques surprises. On croyait être en présence d'un jeu de café.

Enfin dans le château...

De la page titre au «hall of fames», tout dans ce jeu a été soigné. Si vous aimez l'action et le sang, délaissez Barbarian II et procurez-vous, sans tarder, ce nouveau must sur Amiga : The Sword of Sodan (je répète son titre pour vous l'enfoncer dans le crâne !)

Amiga

FOOTBALL MANAGER 2

LE SPORT D'AUJOURD'HUI,

- Numéro Un au Hit Parade anglais, FOOTBALL MANAGER 2 est désormais disponible pour : AMIGA, ATARI ST IBM PC, COMMODORE 64 (Cassette / Disquette) AMSTRAD, (Cassette / Disquette)

...LE SPORT DE DEMAIN

- "Un jeu de réflexes intelligent." - *Tilt*
- "Hot Shot est un jeu des plus surprenants qui tient à la fois du duel, du casse-brique et du flipper." - *ST Magazine*

Disponible dans les FNAC fnac et les meilleurs points de vente.

Addictive

Distribué par

UBI Soft

1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. (16-1) 48 98 99 00

CRAZY CARS 2

TOP MICRO WORLD

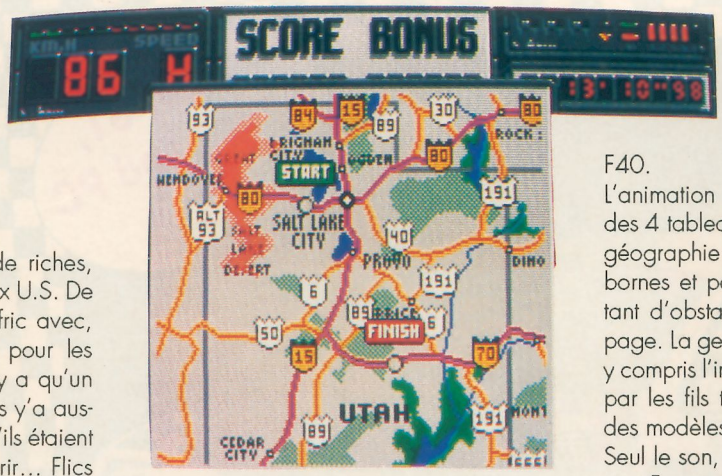
TITUS
ARCADE/SIMULATION

Des embranchements à ne pas manquer.

de traverser 4 états américains.
C'est pas de la tarte ! Les cops se comportent avec leurs caisses comme des chicanes mobiles et, faire du stock–car à 320 km/h, ça se termine souvent chez le ferrailleur du coin.
Tout l'intérêt de ce jeu réside dans le choix du parcours et la lutte continuelle contre le temps, afin de rallier les villes–étapes. Une petite route vaut parfois mieux que l'autoroute. Détecteur de radar et ordinateur de bord viennent compléter l'équipement de la F40.
L'animation est superbe et les graphismes des 4 tableaux rappellent les différences de géographie des US. Au bord de la route, bornes et poteaux télégraphiques sont autant d'obstacles à éviter en cas de dérapage. La gestion des bosses et des virages, y compris l'impression de perspective offerte par les fils télégraphiques et la route sont des modèles du genre.
Seul le son, sur ST est un peu bizarre pour une Ferrari... Attendons la version Amiga pour écouter la différence !

Graphisme ? Irréprochable !

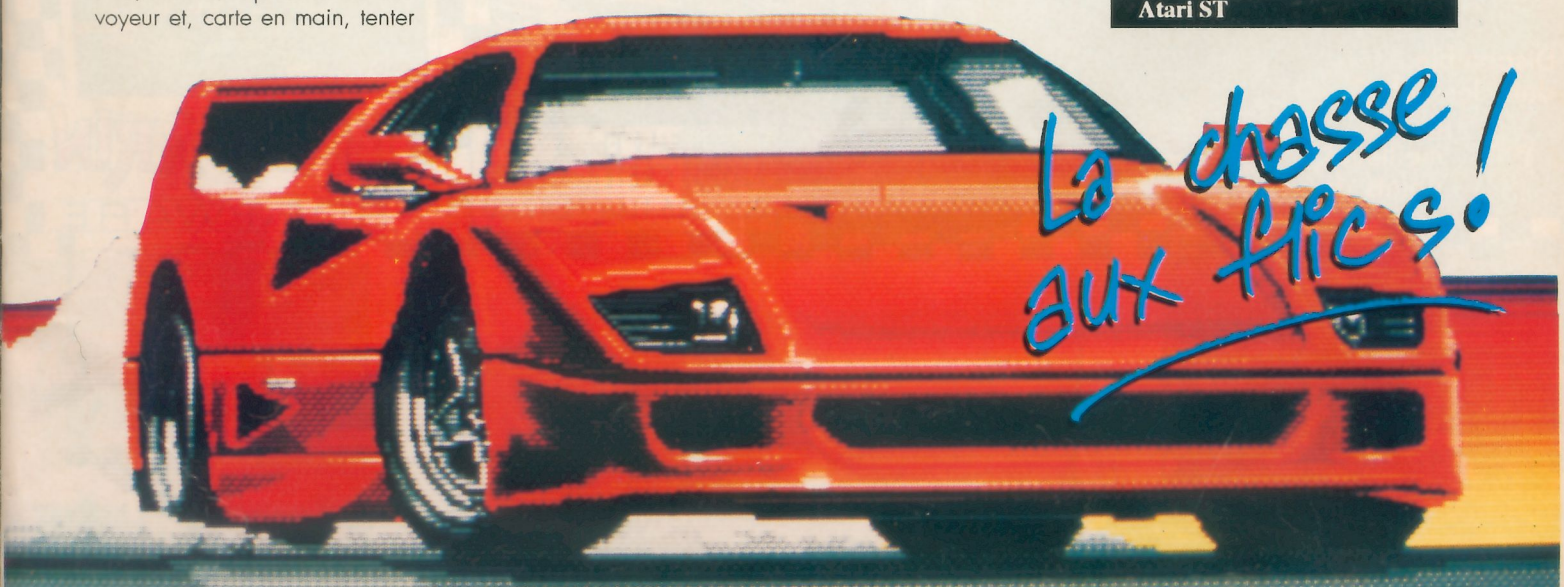
Ça ressemble à Out Run, ce n'est pas Out Run, c'est mieux que Out Run. Spécialistes des courses en tous genres, les programmeurs de chez Titus se sont surpassés !



La carte est indispensable : consultez-la !

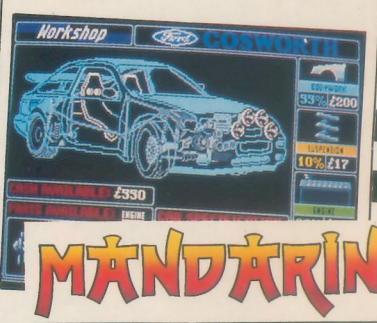
Les bagnoles de riches, y'en a plein aux U.S. De là à faire du fric avec, en les tapant pour les revendre, il n'y a qu'un pas. Oui, mais y'a aussi les flics ! Et s'ils étaient complices ? A vous de le découvrir... Flics verreux ou flics intégres, ce n'est pas ce qui va vous arrêter. Au volant d'une Ferrari F40, vous allez jouer le rôle du convoyeur et, carte en main, tenter

Atari ST



Lombard RAC rally

Atari ST,
Amiga and PC



Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente

fnac

Distribué par

UBI Soft

1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. : (16-1)48.98.99.00

MANDARIN SOFTWARE

ADAPTATIONS DE COIN OP :

FAUT-IL LES ACHETER ?

Salut les fébriles du joystick, les taupes des salles d'arcades ! Qu'y-a-t-il de beau ce mois-ci sous les rayons de nos tubes cathodiques ? Ont-ils enfin réussi à adapter un de ces jeux sur lesquels on se défonce ? L'imitation parfaite existe-t-elle ?

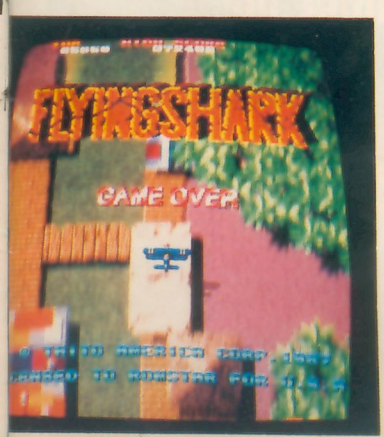
L'idéal serait de pouvoir bluffer les copains : une caisse en bois peint, une fente pour balancer les pièces de 5 balles et une sono d'enfer. Quoi, on peut rêver d'avoir gagné l'une de ces babasses des salles sombres ? Le micro-ordinateur peut-il imiter ces jeux spécialisés ? Scoop ! Je réponds oui ! On est sur la bonne voie... Encore un petit effort et ça vã venir. Cocorico ! C'est les français qui sont en tête. Ceux-là, y carburent pas au gros rouge qui tâche. C'est plutôt du genre Coca renversé sur les belles pages de listing. L'équipe d'Ocean France (j'insiste !) vient de sortir la meilleure adaptation de coin-up : Operation Wolf sur ST. C'est d bon boulot. Ils sont talonnés de près par les mangeurs de pudding qui ont converti, pour US Gold, Thunder Blade sur Amiga. Le résultat est, là encore, très encourageant. Ça veut dire quoi, tout ça ?

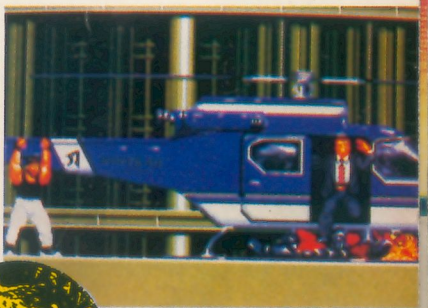
Ça veut dire qu'avec des gens plein de talent, on peut faire de la bonne conversion d'arcade (surtout sur Amiga et ST) et qu'il vaut mieux éviter d'allécher l'utilisateur avec des essais qui ne seront jamais transformés sur les autres bécanes ! Thunder Blade sur CPC, dur, dur ! On croirait revoir Out Run... Il fera son succès grâce au titre !

Y'en a d'autres qui ont râté le coche. Ainsi Activision, avec After Burner sur ST. Ça pédale à côté du vélo et l'action ralentie considérablement à chaque message vocal ou lors d'un tir.

Dans les prochaines semaines, on attend avec impatience Dragon Ninja, Wec Le Mans, Final Lap... Autant de titres qui font rêver !

Alors, les conversions d'arcade de demain, on peut y croire ? Oui, si les développeurs misent plus sur l'honnêteté et la programmation plutôt que sur la renommée du titre !





Thunder Blade

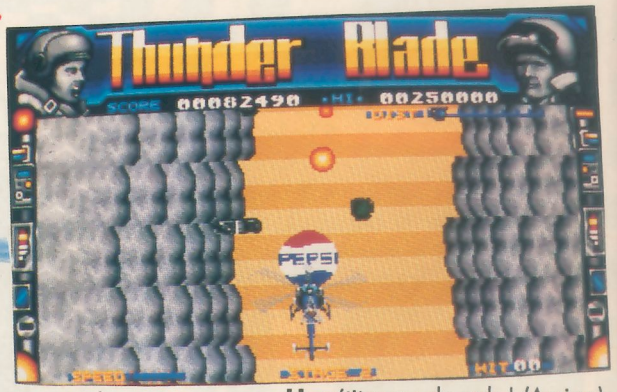
SEGA
ARCADE

Hell ! Le très attendu Thunder Blade, la démente machine d'arcade a fait des petits et ils ont volé de leurs propres ailes jusqu'à nos micros. Un jeu à décoller de sa chaise ? Pas si sûr !

L'attaque contre les avions. (ST)

PEUR SUR LA VILLE

Aux commandes de la lourde machine, un seul pilote est capable d'anéantir des centaines d'ennemis et de mettre la ville à feu et à sang. Rien ne pourra l'arrêter si ce n'est quelques obus bien placés, tirés par un char embusqué ou un autre hélico musclé. La ville, c'est du hors-d'œuvre car le plus difficile commence avec le combat contre le navire de guerre. Peu s'en sortiront du premier coup et le chemin sera encore bien long jusqu'au dernier stage.



Un p'tit coup de pub ! (Amiga)

Venir à bout du cuirassé. (CPC)

Les fanas de l'arcade seront très partagés quant à la qualité d'adaptation micro du Thunder Blade chéri. Sur Amiga, c'est le pied. Juste difficile à souhait, avec des graphismes, des animations et des sons d'enfer : les programmeurs se sont fait éclater les neurones. Sur ST, on pourrrait s'attendre à la même chose mais damned, que l'action est lente ! Malgré tout, il subsiste un certain plaisir renforcé par le fait que le porte-monnaie ne souffrira qu'une seule fois. C'est sur Amstrad CPC que les choses se gâtent : l'écran est d'une telle confusion que jouer et... progresser tient de l'exploit. C'est laid et les 8 bits du CPC n'excusent pas tout. Non, les programmeurs ont voulu trop en faire et copier... l'incopiable. Il est des fois où il vaut mieux limiter les détails : ça limite aussi les dégâts.

ST, Amiga, CPC

SCRAMBLE !

ACTIVISION
ARCADE/SIMULATION

Un peu moins détaillé mais plus rapide sur C64.

La manette des gaz à fond, le cul collé au siège, l'avertisser de missiles qui gueule dans les oreilles : le pilotage d'un F14 Tomcat n'est pas un jeu de p'tite fille. Du coin-op au micro il a résisté difficilement au régime imposé par les programmeurs. Quelle version s'en tire le mieux ?

Le scénario du jeu d'arcade est respecté. (ST)

A coup de pièces de 10 balles, on a vite fait de larguer une fortune pour poser ses fesses dans le siège monté sur vérins des salles d'arcades, et se prendre pour un élève de la Top Gun. Déchaînement des sons, ivresse des tonneaux, trouille du missile indécrochable et angoisse des dernières munitions tirées alors que la base est encore lointaine. After Burner, c'est trop !

L'annonce d'une sortie sur micro a déclenché chez les accros une vague d'économies. C'est sur ST que le F14 a pointé, en premier, le bout de son radôme. Graphismes corrects, sons d'ambiance, on s'installe dans le fauteuil du salon, manche en main, guettant la poussée d'adrénaline qui va matérialiser l'approche des premiers chasseurs ennemis. Et là, la belle mécanique s'enraye ! Des sprites gros comme un tiers de l'écran mais un ralentissement de l'action insupportable. On a presque envie de descendre pour continuer à pied dès qu'on appuie sur le poussoir canon.

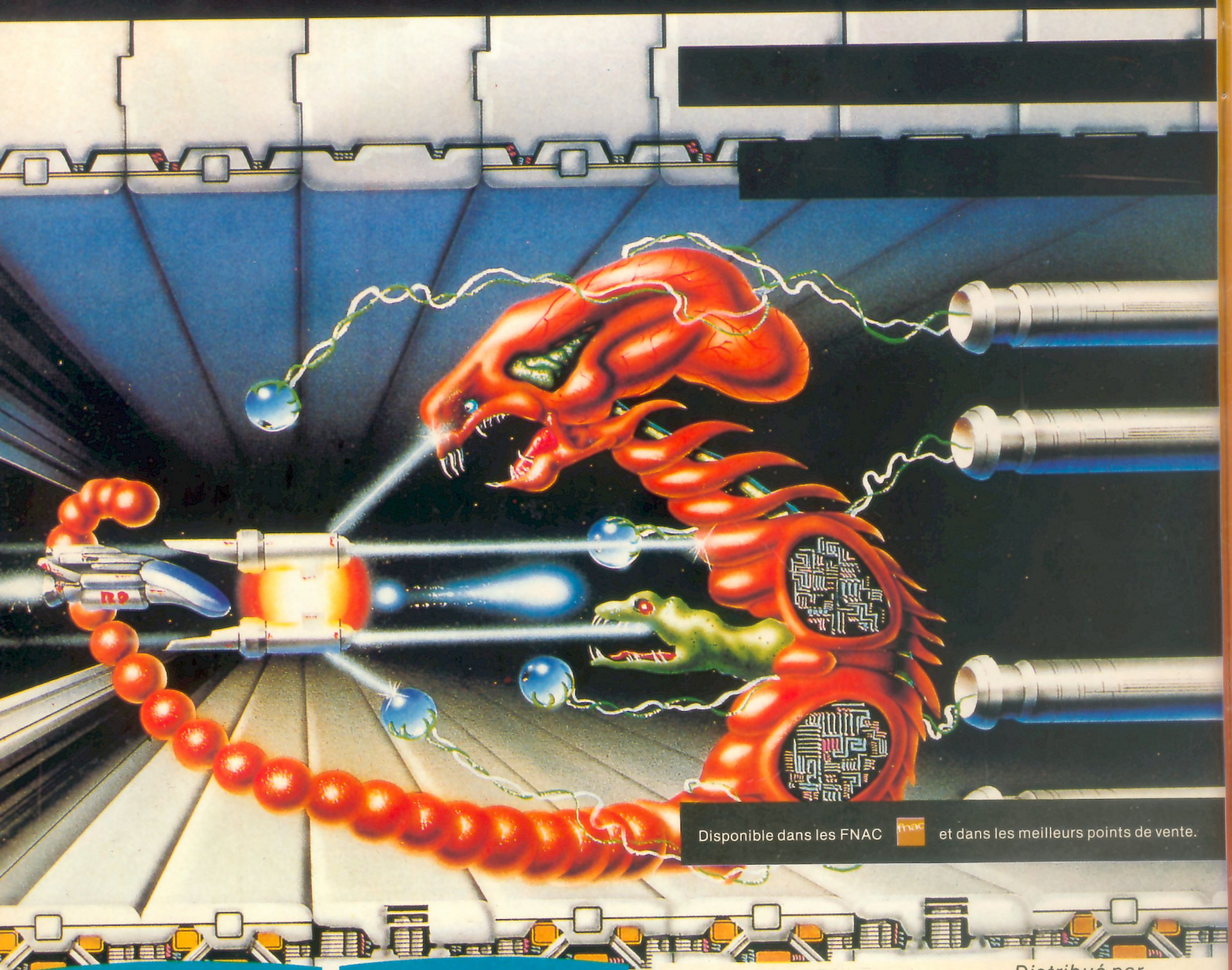
Sur C64, les choses vont un peu mieux : graphiquement, c'est moins beau, mais on s'amuse davantage car l'avion reste un chasseur, pas un ULM ! Somme toute, c'est surtout sur la console SEGA que After Burner est le plus réussi : on y retrouve, sensations du simulateur à vérins en moins, presque le même plaisir de jouer que sur la bécane d'arcade.

ST, C64

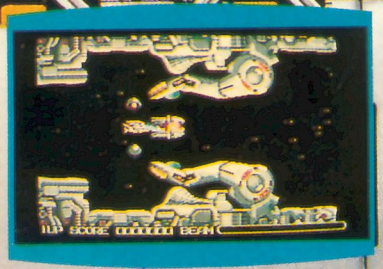
F-14 AFTER BURNER AERIAL ARCADE ACE

Pas mal, le graphisme ! (ST)

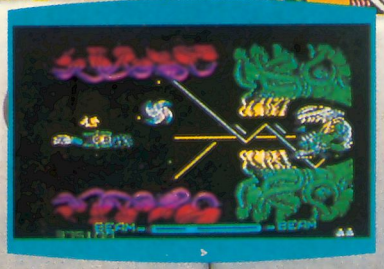
R-TYPE™



Disponible dans les FNAC fnac et dans les meilleurs points de vente.



Atari ST screen shot



Commodore screen shot

ELECTRIC DREAMS SOFTWARE

Distribué par

UBI Soft

1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. (16-1) 48 98 99 00

DU SANG SUR L'ECRAN

OPERATION WOLF

OCEAN
ARCADE/TIR

La machine d'arcade enfin retrouvée ! Sur Atari ST, et dans une moindre mesure sur Amstrad CPC, Operation Wolf est la première conversion de coin-op qui soit vraiment réussie. Enfin !

Communistes ou fascistes à la solde d'un Jaru-Jaru ou d'un Pinoquet, c'est tous des salauds alors, un seul mot d'ordre : dégommez-les ! Ces mecs-là, c'est de la chair à canon et comme en plus ils ont pris des otages, il n'y a pas lieu d'hésiter.

Après un saut en parachute au-dessus d'une forêt hostile, nous voilà en plein cœur de l'action. Les mecs en face, c'est pas des potes à Jean-Paul II. Ça tombe bien, toi, le joueur, t'es pas un apprenti évêque et comme t'es du genre Rambo mais moins con à la fois, tu vas utiliser ta mitraillette, tes bastos et tes grenades comme à la parade. Y'a de l'hémoglobine dans l'air : ça gicle et il vaut mieux éloigner ta grand-mère de l'écran si c'est elle qui t'a offert Operation Wolf pour Noël en pensant que c'était un remake du Petit Chaperon Rouge.

En joue ! Feu ! (ST)

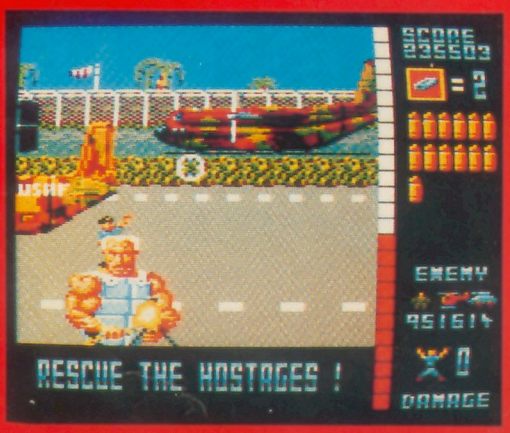
Ne tirez pas sur tout ce qui bouge : y'a des infirmières, jolies, qui pourront servir pour le repos du guerrier une fois qu'elles auront débarrassé la viande froide ; des poules (des vraies, pas des copines aux infirmières) ; des cochons (comme ces salaûds d'en face) et des gamins. En un mot libérez les otages sans casse ! Quant aux soldats, si certains sont agressifs, d'autres ne font que passer, s'étant sans aucun doute trompés de film : ignorez-les pour économiser vos précieuses munitions. Un dernier conseil : les grenades, ça dépote un maximum alors, attendez qu'il y ait du matos au milieu de l'écran avant d'en sacrifier une (hélicos, bateaux, généraux...).

J'vous ai dit que c'était presque la bécane de Taïto. Pour sûr, il manque la mitraillette assez bien remplacée par la souris, les animations sont un peu plus saccado (ma non troppo) et avec 3 disquettes à changer régulièrement, ça casse un peu le rythme. Sur CPC, le jeu est plus rapide donc un peu plus difficile alors, hardi ! petits. A côté de tout ça, on s'amuse tellement et on économise des tunes. C'est les mecs des salles d'arcade qui vont tirer la tronche...

Un réalisme saisissant. (ST)

CPC, Atari ST

Le dénouement est proche. (CPC)



BLAST THEM UP !

Une certaine fidélité au coin-op.

FLYING SHARK

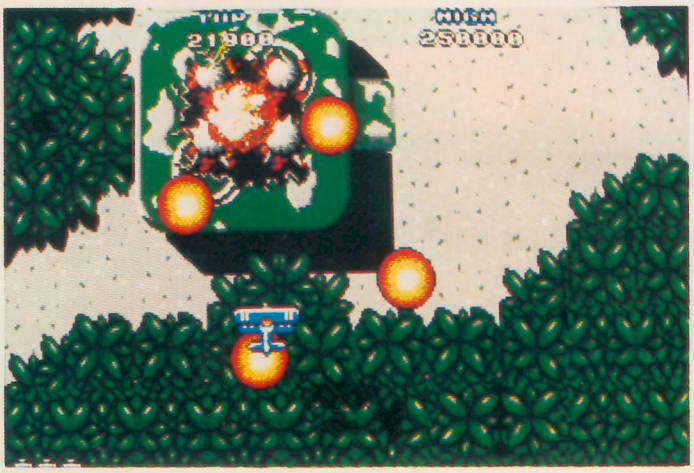
Seul à bord du Flying Shark, détruisez toute une armée ennemie. Une mission qui ne peut être confiée à une mauviette. A moins d'être un spécialiste du coin-op dont est issu ce jeu, vous allez en baver !

FIREBIRD ARCADE

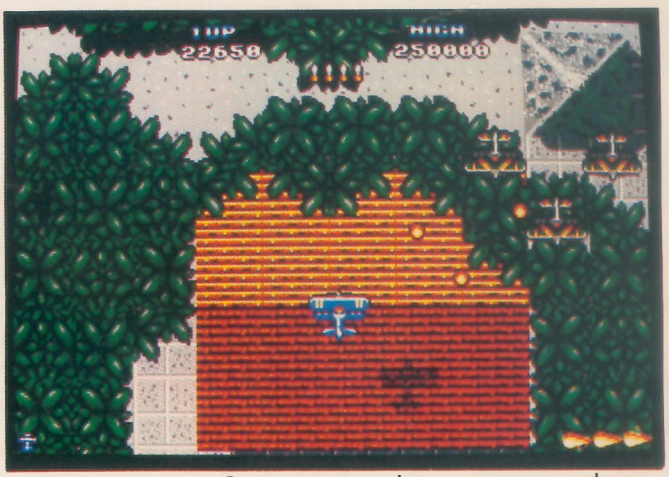
L'armée de l'air a été anéantie : il ne reste plus qu'un seul pilote, vous (c'était couru d'avance !), capable d'enrayer la progression des ennemis en détruisant l'ensemble de leurs forces armées. Le rôle de super-héros a peut-être des avantages mais il implique des devoirs.. Ici, la rapidité est de mise : il faut de l'adresse pour dégommer tout ce qui est matériel ennemi, volant ou roulant et d'excellents réflexes afin d'éviter le feu nourri qui vous accueille.

Dérivée du jeu de café de Taïto, la version ST de Flying Shark conserve le charme de la rapidité et de la difficulté : la première entrée au tableau des scores s'effectue à 50000 points... La place d'honneur sera réservée aux spécialistes ou aux truands qui utilisent à tout va leur éditeur de secteurs pour s'offrir des vies infinies. Musique et bruits de tirs accompagnent un scrolling vertical fluide (il subsiste un très léger scintillement) et les animations sont rapides. Les vagues d'attaquants se suivent et se ressemblent : c'est là tout le principe de ce jeu car, une fois qu'on a mémorisé les techniques utilisées, on peut espérer progresser. Flying Shark n'est certes pas novateur dans le genre mais sa bonne adaptation du jeu de Taïto ainsi que son niveau de difficulté en font un bon jeu de tir.

Atari ST



De gros sprites à l'humeur agressive.



Animations rapides et ennemis nombreux.

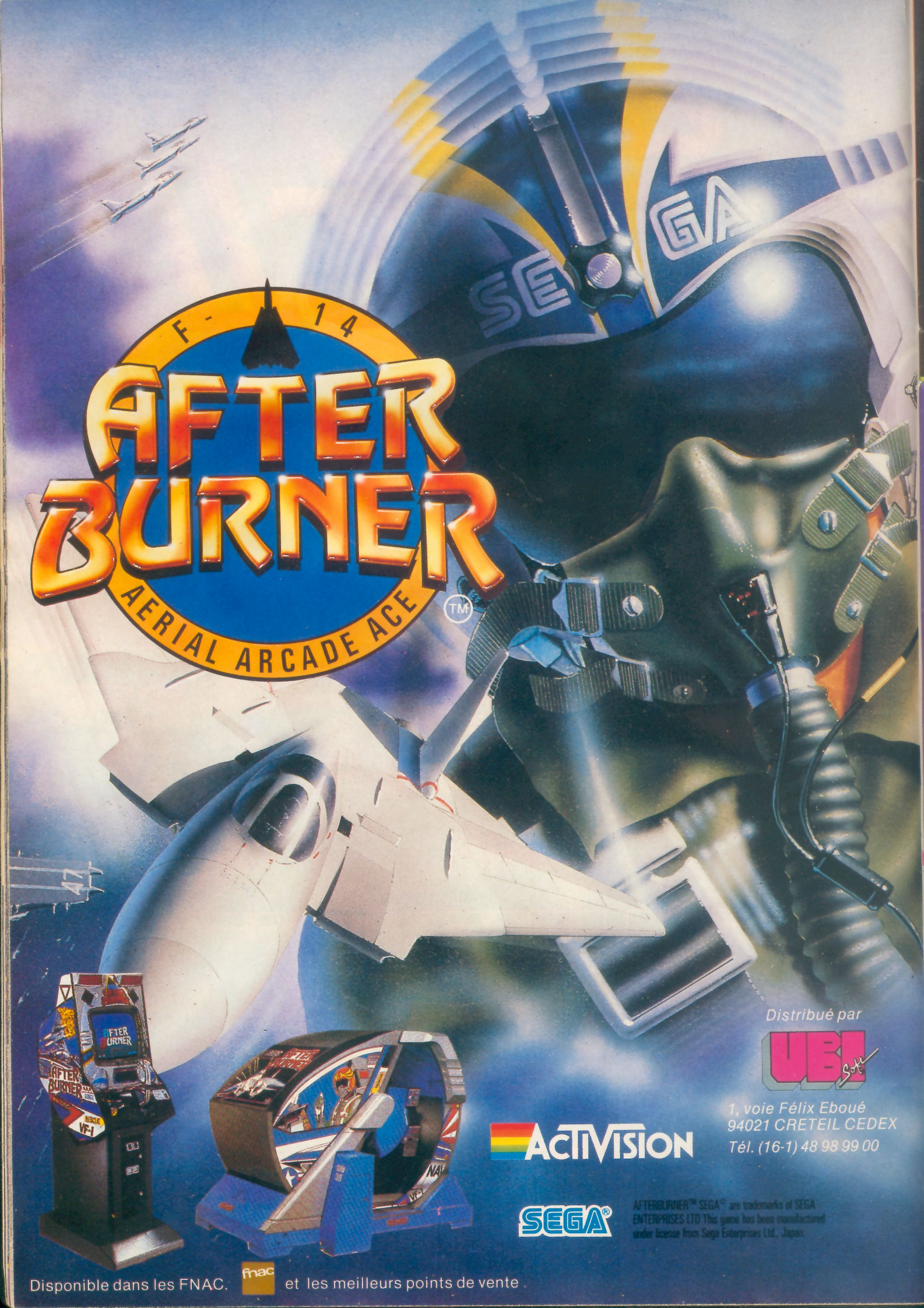
crazy CARS II

AMIGA
ATARI ST
PC
AMSTRAD CPC
SPECTRUM
C 64/128

TITUS

28 TER AVENUE DE VERSAILLES
93220 GAGNY
TEL. : (1) 43 32 10 92

SCREENSHOTS FROM AMIGA VERSION


F-14
AFTER BURNER
AERIAL ARCADE ACE
Distribué par
UBI Soft
1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. (16-1) 48 98 99 00
ACTIVISION
SEGA
AFTERBURNER™ SEGA® are trademarks of SEGA ENTERPRISES LTD This game has been manufactured under license from Sega Enterprises Ltd., Japan.
Disponible dans les FNAC. fnac et les meilleurs points de vente

R-TYPE™

Le scrolling latéral est classique.

Certains sprites sont géants !

La conversion de ce grand classique des salles d'arcade était attendue depuis longtemps : on a bien fait d'attendre, car le résultat est sympathique !

Les extraterrestres viennent tout juste de lancer leur attaque générale quand les autorités terriennes se décident enfin à réagir. Malheureusement, il est déjà presque trop tard, et une seule unité de combat est mise en service à temps. Rassurez-vous : il ne s'agit pas d'un quelconque minable petit chasseur.

Vous pouvez diriger le vaisseau avec un joystick ou bien en utilisant le clavier. Une originalité à signaler sur le laser qui équipe ce dernier : plus longtemps vous conserverez appuyé le bouton de feu avant de lacher votre salve, plus celle-ci sera puissante, mais cela demandera du temps. A vous de concilier vitesse de tir et puissance du feu, et certains monstres ne seront détruits que par une (ou plusieurs) décharges à la puissance maximum ! Le décor du jeu avance de manière régulière en scrolling horizontal, mais la liberté de mouvement de votre vaisseau vous permet d'accélerer ou de ralentir pour atteindre de chaque côté les bords de l'écran. Au fur et à mesure de votre progression, la destruction de certains ennemis laissera à l'écran une gemme. Si vous réussissez à la récupérer, vous obtiendrez alors un pouvoir supplémentaire pour votre vaissseau, mais attention : si celui-ci est détruit, vous repartirez alors à zéro et perdrez tous les avantages précédemment acquis. Les différents pouvoirs qu'on peut obtenir sont les suivants : laser à réflexion, laser anti-aérien, laser au sol, missiles à tête chercheuse, augmentation de la vitesse du chasseur et boucliers protecteurs. De plus, une arme particulière appelée FORCE et dotée de ses propres lasers est à votre disposition : vous pouvez l'attacher à l'avant ou à l'arrière du vaisseau, ou bien l'envoyer en avant-garde pour dégager le terrain !

Au point de vue technique, il y a peu de choses à redire. C'est un jeu très vaste, qui prend beaucoup de place en mémoire (graphismes, sprites, musique...) aussi les tableaux sont-ils chargés un par un (c'est déjà long avec un drive, alors avec un lecteur de cassettes, préparez votre café !). Le scrolling est bien fait, il n'est pas trop rapide et c'est heureux, car la difficulté du jeu est nettement suffisante. La version Atari est plus difficile que je jeu d'arcade lui-même ! Les graphismes des décors sont bons, et l'animation est suffisamment précise pour permettre les manœuvres osées. Chaque tableau est accompagné d'une super musique, qu'on peut couper pour bénéficier des bruitages. Enfin, les sprites sont très chouettes, certains sont même énormes : c'est dommage qu'un problème de recouvrement se manifeste quand deux ennemis (ou plus) se retrouvent l'un sur l'autre. Mais cela n'enlève rien au fait que R-TYPE est un bon jeu d'arcade, qui mérite le détour !

Atari ST, CPC

ARCADE
ELECTRIC DREAMS

Plus difficile que le vrai !

Sur CPC, l'ordinateur est bien utilisé...

TIGER ROAD

ARCADE

Que le grand maître des arts martiaux me donne suffisamment de force dans les poignets et les chevilles pour mener à bien cette mission au milieu d'une action rapide et dont les pièges sont différents à chaque tableau !

Dans Tiger Road, vous devez sauver les enfants des villages environnants qui ont été kidnappés par un monstre qui veut leur faire un lavage de cerveau afin de les transformer en soldats. C'est armé d'une hache que vous affrontez les premiers samouraïs ; plutôt que de chercher à tous les anéantir en perdant de précieux points de vie, cherchez plutôt à avancer le plus vite possible. En cours de route, dans chaque tableau, le fait de frapper 3 fois un «lampion» doré vous permet de changer d'arme. Il ne reste plus qu'à déterminer celle qui sera la plus utile pour triompher dans le tableau suivant. Attendez-vous à trouver des adversaires redoutables mais également des objets agressifs ou qui se dérobent sous vos pieds lorsque vous auriez bien besoin de la terre ferme... La version Amstrad est très colorée et rapide, ce qui est un avantage avec des graphismes dont la qualité est acceptable. Une conversion d'arcade qui reste dans la bonne moyenne.

CPC, C64

ARKANOID II

IMAGINE
ARCADE

L'Amiga n'avait pas encore sa conversion d'Arkanoïd II (The Revenge of Doh), dérivée du coin-op de Taïto : cette lacune est comblée. Le casse-briques des casse-briques est enfin là !

Inutile de présenter encore ce jeu où la seule adresse consiste à renvoyer inlassablement une balle contre un mur de briques. Des gélules s'en détachent, aux pouvoirs tous différents. Toute la stratégie repose dans le choix du joueur, qui décidera ou non de capturer l'une de ces gélules, obtenant ainsi une raquette allongée, une balle d'acier ou la sortie vers le prochain tableau.
Côté graphisme et animation, il n'y avait pas grande difficulté. Les sons, cristallins au possible, viennent apporter une touche finale à ce chef-d'œuvre qu'il est impossible d'oublier chez le marchand !

Amiga

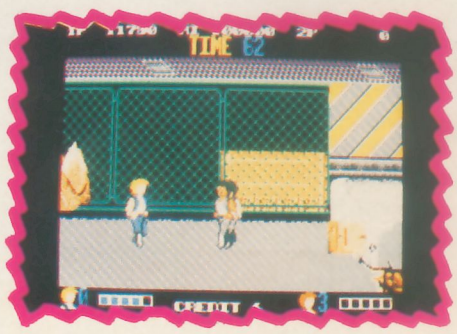
DOUBLE DRAGON

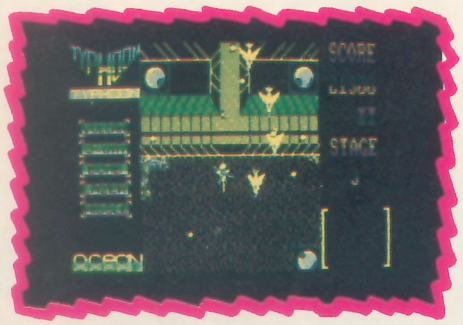
MELBOURNE
ARCADE/COMBATS

Double Dragon, l'un des plus grands succès d'arcade de ces derniers mois a été converti sur ST. Après les autres versions (voir Micro World n° 1), et en attendant l'Amiga, c'est certainement la plus réussie !

Le jeu de Technos met en scène 2 frangins, jumeaux de surcroît. Ils ont un peu des allures de gonzesses, avec leur chevelure blonde mais, ne vous y fiez pas, la castagne ça les connaît. Le premier intérêt de ce jeu c'est qu'il peut se pratiquer à 2 joueurs et c'est bien plus drôle ! Marian, la sœur des jumeaux a été kidnappée et, bien sûr, il faut la retrouver en affrontant toute une bande de loubards musclés et vicieux.
Sans atteindre les mêmes proportions que sur la borne d'arcade, les sprites sont assez grands et évoluent sur des décors bien travaillés. Les sons, digitalisés, illustrent chaque coup. On démarre le jeu avec un crédit de 5 personnages qui voient leur force s'épuiser au fil du temps et des coups reçus.
L'autre intérêt de ce jeu est qu'il n'est pas trop difficile et que ses concepteurs ont prévu de ne pas frustrer le joueur par un Game Over trop précoce. On parvient donc, sans forcer, jusque dans la forteresse ennemie. Si vous aimez la baston, n'hésitez pas, sur ST c'est tout bon !

ST (CPC, PC, C64 déjà testés)





TYPHOON

IMAGINE
ARCADE

Les hélicos de jeux d'arcade ont beaucoup de succès dans les adaptations sur micro. Avec Typhoon, crispez tous vos muscles sur le manche à balai, car le combat va être très rude...

Le premier niveau ne constitue qu'une petite mise en train que chacun devrait facilement passer. Mais toute votre attention sera nécessaire pour aborder le second niveau et les suivants car l'ennemi tire de partout (avions, hélicos, tourelles...) et surtout n'oubliez pas de ramasser les bonus donnant des armes supplémentaires. Quant à l'arme fatale, il n'y en a qu'une par niveau aussi est-il sage de l'utiliser lorsque la situation semble désespérée et que vous ne parvenez pas à vous en sortir ! Si l'action est rapide et vous demande une bonne concentration, il faut quand même noter que les couleurs risquent de vous paraître un peu tristounettes ce qui rend parfois la vision du tableau difficile. Seulement, nous vous invitons malgré tout à persévérer dans l'action, la satisfaction est au bout.

Amstrad CPC

PODIUM DES CONVERSIONS DU MOIS

16 BITS

1 – Operation Wolf (ST)
2 – Thunder Blade (Amiga)
3 – R–Type (ST)
4 – Double Dragon (ST)
5 – Flying Shark (ST)
6 – After Burner (ST)

Non classé : Arkanoïd II (Amiga)

8 BITS

1 – Operation Wolf (CPC)
2 – R–Type (CPC)
3 – After Burner (C64)
4 – Tiger Road (CPC)
5 – Typhoon (CPC)
6 – Thunder Blade (CPC)

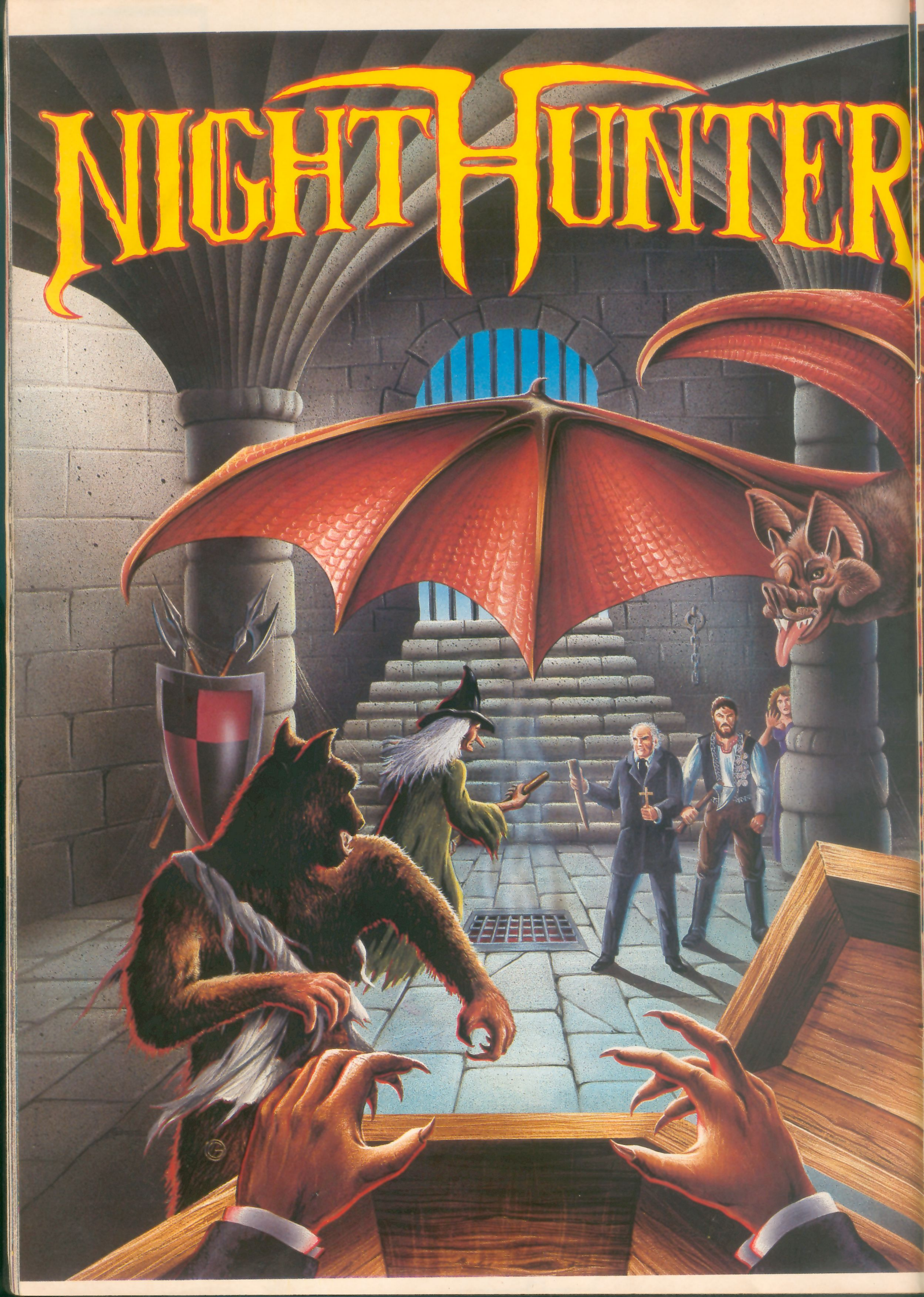

NIGHTHUNTER

Photo d'écran prise sur ST

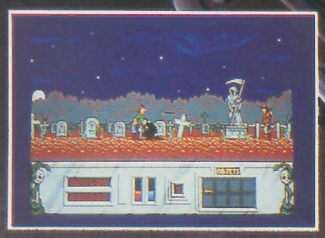


Photo d'écran prise sur ST

Photo d'écran prise sur ST

Un vampire : un mort qui sort de son tombeau pour dévorer le sang des vivants. Il ne vit que la nuit car la lumière du soleil lui est fatale. Il craint l'eau bénite et la vue des crucifix. Le seul moyen de le tuer, c'est de lui planter un pieu de bois dans le corps...

NIGHT HUNTER...
UN JEU
PAS COMME LES AUTRES.

Amiga, ST, PC : 249 F.
Amstrad, C64 Disque : 180 F.
Amstrad, C64, Spectrum K7 : 140 F.

Photo d'écran prise sur ST

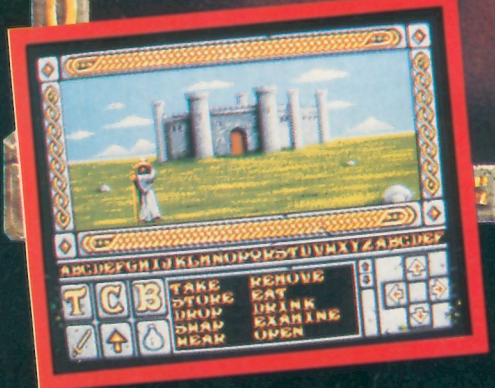
Photo d'écran prise sur ST

UBI Soft

1, voie Félix Eboué
94021 CRETEIL CEDEX
Tél. 16 1 48 98 99 00

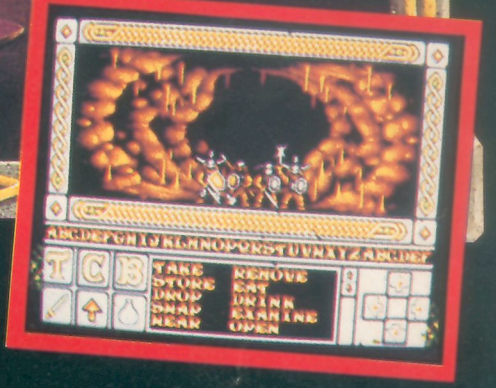
Disponible dans les FNAC. fnac et les meilleurs points de vente

GALDREGONS DOMAIN



PANDORA

ATARI ST



DISTRIBUE PAR GUILLEMOT INTERNATIONAL SOFTWARE

ARCADE-ACTION :
LES NOUVEAUTES

Parmi les réalisations retenues ce mois-ci, nous retrouvons des «super-héros». Avec Superman, Batman et Rambo III, la bande dessinée et le cinéma animeront nos joysticks.

Superman est rapide et bien dessiné sur la version ST. Les animations ressemblent un peu à celles de Space Harrier.

Batman nous entraîne dans une aventure où technologie et fantastique ont rendez-vous.

Rambo dans le troisième épisode de ses exploits, va ravir les as de l'action : ils ne progresseront que lentement !

Au milieu de tout celà, **Circus Games** apporte un peu de nouveauté. Jusqu'à présent aucun éditeur n'avait eu l'idée de «simuler» un spectacle de cirque.

Purple Saturn Day est splendide !

Les olympiades du futur, c'est pour demain. Finir premier est affaire de spécialiste : notre testeur a réussi... et récolte le baiser fougueux de la belle.

LA CAPE DU HEROS

Qui d'entre vous n'a jamais rêvé d'être un super-héros, ne serait-ce que pendant un moment, pour pouvoir voler et réduire en poussière d'un seul coup de poing votre percepteur ? Eh bien, avec Superman, vous allez enfin pouvoir assouvir votre fantasme !

Alors que la plupart des adaptations de bandes dessinées sont des jeux d'aventure, avec Superman, on a droit à un vrai jeu d'arcade (ce qui semble assez normal, vu la réputation du personnage !). Doté d'un graphisme agréable, d'un scrolling sur trois niveaux et d'une vision du jeu en trois dimensions, ainsi que des pages tirées de la B.D. avant chaque tableau, et de musiques sympathiques, la réalisation technique est satisfaisante. Vous retrouvez tous les super-pouvoirs qui ont fait le succès de la bande dessinée : vision thermique, super souffle, super coup de poing, super coup de pied, vision télescopique et bien sûr vol à la vitesse supersonique ! Mais vous ne disposez pas de tous ces pouvoirs en même temps : leur nombre et leur choix varient selon le tableau dans lequel vous êtes. Vous dirigez Superman avec la souris ou avec le joystick pour ce qui est du vol et des tirs, tandis que la barre d'espace (ou le bouton droit de la souris) vous permet de choisir parmi les différents pouvoirs. Sept tableaux différents sont disponibles : Superman doit rencontrer d'urgence le professeur Corwin aux laboratoires de la Star. Vous partez immédiatement en volant quand vous êtes attaqué par les para-démons de Darkseid. Puis le rédacteur du Daily Planet, Perry White, vous appelle : Lois Lane et le gouverneur ont été kidnappés et enfermés dans le navire Atlantis ancré au large de Metropolis. Après les avoir délivrés, vous escortez la navette du professeur Corwin jusqu'au satellite de la Star, à travers une pluie de météorites. Ensuite, il faudra détruire le tableau de contrôle du satellite malgré les robots de défense. A ce moment, un deuxième orage de météorites s'amène : au boulot, et plus vite que cela ! Le professeur ayant localisé la source des ennuis (une station spatiale malfaisante), Superman doit la détruire. Un dernier combat contre les robots de Darkseid, et enfin vous voilà devant la station, où la bataille finale peut avoir lieu : si vous réussissez, la terre pourra dormir sur ses deux oreilles (et vous aussi par la même occasion !).

ARCADE
TYNESOFT

Animation rapide et graphisme rappelant Space Harrier.

Présentation très B.D.

Atari ST

TIMES OF LORE
EN FRANCAIS
DE L'ACTION, DE L'AVENTURE
Susan Rowe
DISPONIBLE SUR: ATARI ST
AMIGA
AMSTRAD CASS, DISQUE
C64
ORIGIN
MICROPROSE FRANCE: 6-8 RUE DE MILAN, 75009, PARIS. TEL: (1) 45 26 44 14

BATMAN, LE CHAMPION A CAPE

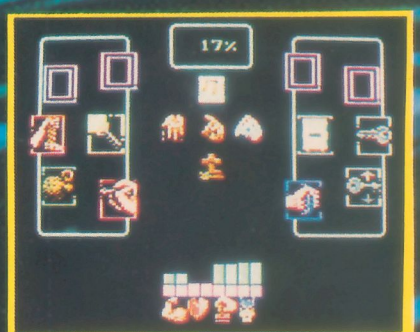
Le Joker et le Pingouin sont décidément infatigables ! Une fois encore, seul Batman peut mettre en échec leurs terribles projets. La vie de super-héros n'est décidément pas de tout repos...

OCEAN
ARCADE

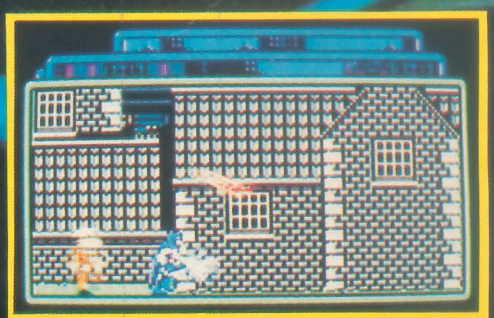
Le héros de bande dessinée est de retour dans le monde des micros. Cette fois-ci la menace est double : le Pingouin tout d'abord. A peine sorti de prison, il a décidé de monter une usine de fabrication de parapluies près de sa villa de Gotham City. Une couverture superbe pour ses malveillantes activités. En fait, cette usine ne fabrique que des robots pingouins qui aideront, au moment voulu, leur maître à dominer le monde. La seule chance pour Batman d'empêcher cette tragédie réside dans l'ordinateur de contrôle de la production. Une fois celui-ci détruit, le Pingouin s'en retournera au tricot. Mais ce n'est pas tout, Robin, le fidèle compagnon, a disparu. Un seul indice a été retrouvé, une carte à jouer, c'est la signature du Joker, ennemi juré de Batman. L'ordinateur du héros a mis à jour un message secret dissimulé sur l'autre face de la carte. Robin est en très grand danger... Attention, de nos jours, les rues sont mal fréquentées et les balles perdues sont légion. De plus, des petits avions radio-commandés aidés de quelques chauves-souris tueuses viendront pigmenter l'aventure (uniquement sur la version C64 du jeu). Attention, chef d'œuvre ! Si vous détestez les jeux compliqués où il est nécessaire de connaître le dictionnaire d'Anglais/Français par cœur pour commencer à entrevoir le début de la finalité du jeu, vous allez être ravis. Finis les logiciels tuants, place à l'action, la réflexion et la stratégie. Grâce à un système d'icônes, vous allez pouvoir diriger, votre super héros préféré. Haut en couleur, surtout dans sa version C64, ce jeu vous transportera dans un monde imaginaire des Comics américains. Les problèmes ne sont pas simples et il faudra agir avec méthode. De longues et agréables heures de jeu en perspective sur votre CPC ou votre C64 ! N'oubliez pas que chaque objet que vous rencontrerez n'est pas là par hasard. Ne vous imaginez pas non plus qu'ils seront tous bénéfiques. L'ordinateur vous affichera en permanence votre pourcentage de connaissance du jeu, vous permettant ainsi de mesurer vos progrès. Sympa, non ?

C64, CPC

Graphismes un peu fades sur CPC



Le tableau de progression.



Fenêtres superposées, animation rapide. (C64)

TYNESOFT
JEUX DE CIRQUE

Voici un logiciel qui vous permet de ressentir tous les frissons et toute l'euphorie que l'on peut connaître sous un chapiteau ! Sur différents fonds musicaux de circonstance, vous évoluez grâcieusement dans 4 disciplines... et le tout sans filet.

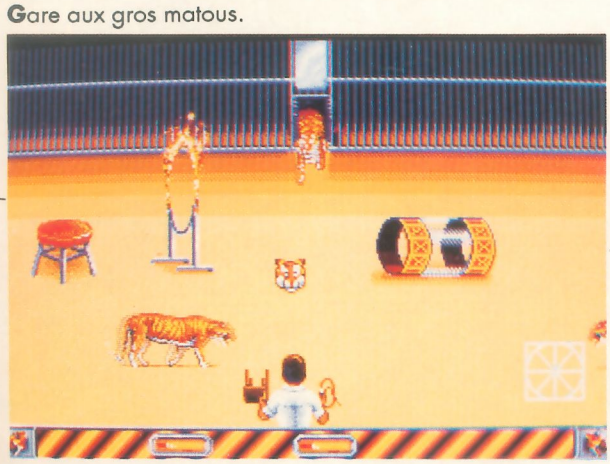
C'est sous un chapiteau digne du cirque Barnum que vous êtes accueilli par une jolie dompteuse et son colossal éléphant. Vous aurez vous aussi à faire vos preuves dans le domaine du dressage mais, pour l'instant, c'est plutôt sur la corde raide qu'il vous faut ne pas perdre l'équilibre. Mr Loyal vous ayant présenté avec force compliments, vous saisissez votre perche et commencez à «glisser» un pied devant l'autre. Heureusement que l'écran propose sur la partie droite une vue du dessus, vous pouvez ainsi repérer tout de suite un petit penchant d'un côté ou de l'autre et redresser la situation en utilisant la perche. Alors, lorsque l'équilibre vous semble bon, à vous de vous risquer à faire le poirier, une roue ou même, grand exploit, un saut périlleux ! Rassurez-vous grâce à des graphismes fouillés et une animation précise, tous ces exploits sont assez facilement à portée de perche... Par contre, il vous faudra un petit peu plus d'entraînement pour réussir avec éclat la seconde partie qui consiste à refaire le même trajet mais sur un monocycle d'argent...

Le cirque se caractérise essentiellement par la voltige, les animaux et les clowns. La seconde épreuve se passe avec le plus vieux compagnon de l'homme : le cheval. Avant de vous lancer dans la grande voltige et d'effectuer un poirier et une roue à 180°, il vous faudra exécuter 2, 3 «broutilles» consistant à sauter de chaque côté du cheval (en étant au départ assis sur l'animal) puis à effecteur un saut périlleux. Là encore, heureusement qu'en haut de l'écran, il y a un indicateur d'équilibre... La 3ème épreuve s'effectue sans filet et vous ferez souvent le plongeon de la mort avant de réussir à rattraper le trapèze puis le trapéziste après avoir fait un saut périlleux ou un «tire-bouchon». Quant à la dernière épreuve, mieux vaut pour vous vous faire obéir au doigt et à l'œil sous peine de vous faire croquer par un «gentil gros matou». C'est ici l'épreuve la plus délicate car vous devez diriger 3 tigres, veiller à ne pas les toucher avec votre fouet, vous protéger à bon escient avec votre tabouret et réussir à diriger tout ce beau monde sur les tabourets ou à travers le cerceau enflammé...

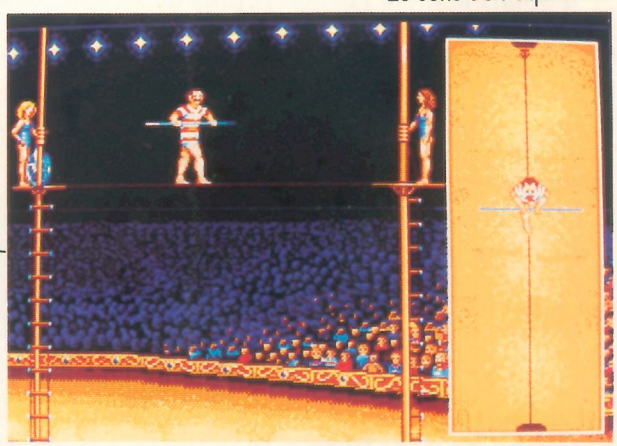
Bien entendu, vous pouvez vous entraîner dans chaque épreuve mais vous pouvez aussi faire l'épreuve internationale qui enchaîne les 4 événements et où des juges vous attendent au tournant. Croyez-moi, pour ces jeux du cirque, les qualités suivantes sont requises : patience, précision et persévérance...

Atari ST

Gare aux gros matous.



Le sens de l'équilibre.



QUE LA FETE COMMENCE !

SPITTING IMAGE

De l'humour partout et un bon graphisme.

Les anglais aussi ont leur «Bébête Show». Avec Spitting Image, ils apportent la preuve que leur humour peut, parfois, rejoindre le nôtre. Un jeu hilarant avec, en prime, une bonne réalisation.

Les grands de ce monde passent leur temps à se glisser des peaux de banane. Ah, si l'un d'eux pouvait gouverner toute la planète. Spitting Image est un jeu peu difficile où Reagan, Jean-Paul II, Gorbatchev, Komeïny, Botha et... Thatcher s'affrontent deux à deux à coups de hamburger, mandoline, gaz en tous genres (si, si, regardez bien !). Ça change des classiques combats du genre Barbarian ou arts martiaux... La réalisation

L'image de la fin

DOMARK
ARCADE

est bonne, que ce soit sur ST ou Amiga avec très peu de différences entre les 2 machines. L'humour au rendez-vous de l'arcade et, croyez-nous, en choisissant l'option 2 joueurs, vous risquez de vous éclater !

Atari ST, Amiga

THE MUNSTERS

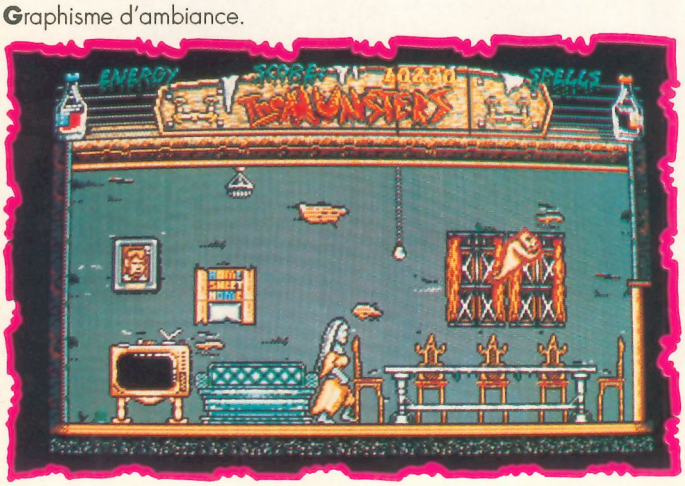
AGAIN AGAIN/ARCADE

Jeu d'arcade sans scrolling, avec des changements d'écrans successifs, The Munsters est basé sur le principe de la recherche d'objets et mêle l'action rapide à un fond d'histoire humoristique où les vampires ont rendez-vious avec une sorte de fée salvatrice.

La famille Munsters est dans de sales draps. On compte sur vous pour l'aider. Du fait de la rapidité d'action, vous n'aurez sûrement pas le temps d'admirer les animations coulées et les graphismes colorés. En effet, les monstres, tous aussi voraces les uns que les autres, seront sans pitié pour votre pauvre et frêle personne représentée à l'écran par une charmante Marilyn. Surveillez votre énergie et vos forces magiques, vous risquez d'en avoir besoin. Chaque entrée en salle est défendue par un ou plusieurs monstres qu'il vous faudra surveiller de près pour connaître le sortilège qui vous permettra de les détruire. Les sorts sont contenus dans des objets magiques disséminés à travers la maison. Mais méfiance, le terrible Old Nick rode dans la demeure tel un fauve en quête de sa proie... Un regret cependant, la documentation est un peu succinte, mais qu'importe, les pros du joy en fusion sauront venir à bout de ce terrible challenge.

Atari ST

Graphisme d'ambiance.



Que d'objets à découvrir !

FOOTBALL MANAGER 2

Savoir choisir les joueurs.

Une simulation de foot où vous restez sur le banc de touche : Monsieur le Manager, bonjour !

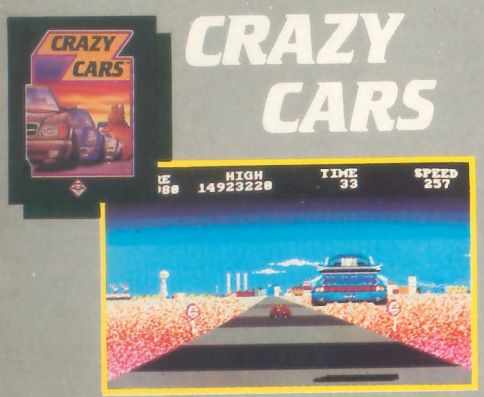
PRISM LEISURE
SIMULATION

Dans cette version francisée du jeu qui a fait un malheur Outre–Manche, il vous faut gérer aussi bien financièrement que tactiquement une équipe de football et savoir tirer les conclusions qui s'imposent d'une défaite ou d'une victoire. La chose n'est pas aisée car les sportifs sont des êtres fragiles et délicats. Pas de problème, me direz–vous, j'ai des remplaçants !... Certes, mais n'oubliez pas qu'il s'agit ici du championnat Anglais et que les arrières comme les milieux de terrain ne courent pas les rues. Là–bas, ce sont les attaquants qui sont les plus populaires mais aussi les plus nombreux. Et si, comme moi, vous tentez de gérer votre équipe à la «Française» avec un milieu de terrain fort et deux attaquants de pointe, vous allez devoir très vite changer de tactique. Méfiance, méfiance donc, car au cas où vous n'arriveriez pas à aligner treize joueurs sur la feuille de match, vous serez obligé de déclarer forfait. Ceci se traduira irrémédiablement par une descente au classement surtout si vos problèmes d'effectif se prolongent. Composez votre équipe en fonction de celle de l'adversaire et surtout n'hésitez pas à effectuer des changements radicaux lors de la mi–temps. Vous pourrez évidemment assister à chaque rencontre de votre équipe comme si vous étiez sur le banc de touche grâce à des animations superbes. Observez bien vos joueurs car si vous le désirez, il est possible de les entraîner à faire des passes plus longues ou plus hautes.

Une simulation pour devenir incollable sur le championnat d'Angleterre et sur les problèmes financiers d'une équipe de football.

Le match ? On y assiste !

Atari ST



SCREENSHOTS FROM AMIGA VERSION

TITUS

AMIGA — ATARI ST — PC ET COMPATIBLES — AMSTRAD CPC — C 64, 128 — SPECTRUM

28 TER AVENUE DE VERSAILLES - 93220 GAGNY - TÉL. : (1) 43.32.10.92

PURPLE SATURN DAY

ARCADE
EXXOS

Le nouveau logiciel d'Exxos était attendu : on n'est pas déçu car ce sont quatre jeux d'Arcade qui composent Purple Saturn Day.

Nous sommes au début de l'an 122 de l'ère d'Exxos. C'est le premier jour de l'année Saturnienne, c'est donc aussi le premier jour des jeux du Purple Saturn Day. Comme chaque année, huit représentants des huit races de l'empire vont s'affronter deux par deux, en élimination directe, lors de quatre épreuves tirées au sort par le grand Exxos lui–même en personne ! Vous êtes l'individu sélectionné comme champion de la race humaine, la plus faible, déficiente, chétive, idiote,... race de tout l'empire ! Cette année, les épreuves sont particulièrement sélectives. Tout d'abord, le Ring–Pursuit (rien à voir avec le Trivial du même nom !), une course en monoplace autour de Saturne dans la ceinture des météorites, où il faut tant bien que mal éviter rochers et épaves de vaisseaux qui jalonnent le parcours, tout en restant bien sûr en tête et en slalomant entre des balises : un début sympathique ! Ensuite vient le Tronic Slider : aux commandes d'un petit char sur coussin d'air, vous devez détruire des boules d'énergie et en récupérer les débris avant que votre adversaire ne vous les ramasse sous le nez ! Puis vient le Brain Bowler : mi–arcade, mi–réflexion, ce jeu vous entraîne dans un circuit électronique géant, où il vous faut diriger les étincelles d'énergie en gérant tout un réseau d'interrupteurs, de résistances... Usant ! Enfin, pour se détendre, que diriez–vous d'un petit saut dans le temps avec le Time Jump ? Après avoir récupéré suffisamment d'énergie, la catapulte temporelle vous projette dans la quatrième dimension. (Attention : comme tous les produits aphrodisiaques et hallucinogènes, cette épreuve est classée C132!). Il est bien sûr possible de s'entraîner avant d'entrer en jeu grâce à des adversaires–robots, de moindre valeur que les races adversaires, mais c'est déjà ça ! Et si vous avez de la chance et que vous gagnez la finale, vous aurez droit au baiser de la reine de Saturne : torride ! Le graphisme est dans la lignée de l'Arche du Capitaine Blood, c'est tout dire ! Les animations sont coulées et rapides, les musiques et bruitages sont digitalisés, et les deux manuels d'explication sont bourrés d'humour ! En bref, une production de bonne qualité qui vous fera passer des heures agréables.

Atari ST

CONCOURS

TITUS

MICRO WORLD

Pour jouer et gagner c'est facile !!!
Il suffit de répondre aux 6 questions suivantes :

** Cochez la case correspondant à votre choix.*

TITAN

1. Combien y a-t-il de tableaux à parcourir dans TITAN ?

A 20 tableaux B 40 tableaux C 80 tableaux

2. Qu'est-ce qui rend TITAN génial ?

A le scrolling B la Ferrari 40

CRAZY CARS 2

1. Dans quel état ne se situe pas l'action ?

A Arizona B Colorado C Turquie

2. La voiture que vous conduisez est une :

A Ferrari F40 B Peugeot C 2CV

GALACTIC CONQUEROR

1. Galactic Conqueror est :

A une course automobile

B un jeu d'action et de réflexion

PREMIER PRIX :

1 SUPERBE VOITURE TELECOMMANDEE

Du 2ème au 10ème prix :
1 soft Fire & Forget
Du 11ème au 30ème :
1 badge Titus et
1 calendrier Crazy Cars 2
Du 31ème au 200ème :
1 affiche Titus

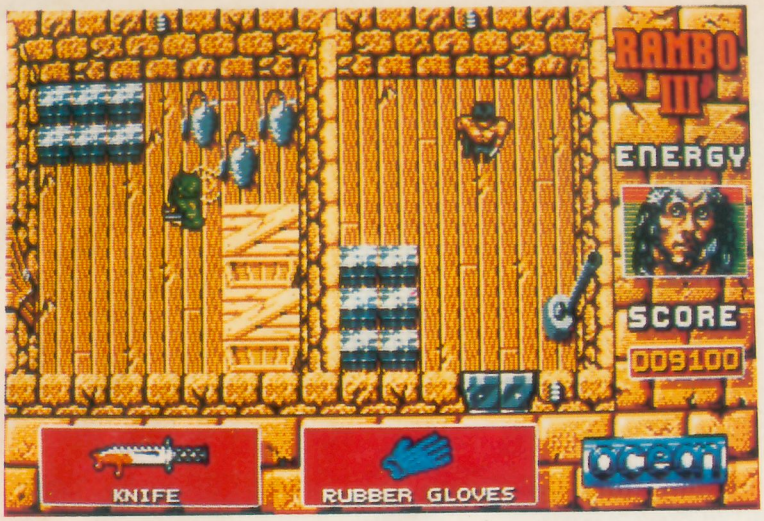
Les gagnants seront désignés par tirage au sort parmi les bonnes réponses.

Vos réponses, avant le 31 mars 1989 à :
TITUS - 28 ter, avenue de Versailles - 93220 GAGNY

Nom : _____ Prénom : _____

Adressse : _____

L'ordinateur que je possède est un _____ ❑ K7 ❑ Disk



Des pièges à éviter et des objets à récupérer.

RAMBO 3

OCEAN
ARCADE/ACTION

Après le film (succès garanti grâce aux muscles de Stallone), voici le logiciel. Dans l'habituelle série «un film, un jeu», on pouvait craindre le pire. Il n'en est rien ! Sur ST, la réussite est complète avec toutefois, une certaine difficulté.

Remarquez les icônes représentant les objets possédés.

Muni de son fidèle joystick... que dis-je, armement sophistiqué, John Rambo part à la recherche du Colonel Trautman capturé en Afghanistan.

Je suis ébloui ! Comment un seul homme, certes bâti en athlète, peut-il venir à bout de ces pièges ? Lisez plutôt, car rien qu'au premier niveau, ces conseils vous seront utiles

Faites un plan et notez l'emplacement des objets. Ramassez tous les objets utiles (armes, trousses à pharmacie, etc) mais n'emportez avec vous que le strict nécessaire : trop de bruit attirerait les ennemis.

Des pièges, il y en a partout.

Ainsi, les portes électrifiées ne peuvent être ouvertes qu'avec des gants ou en coupant le jus au moyen d'un interrupteur.

Au premier niveau, l'action est vue du dessus avec une bonne animation.

En fin de jeu, vous voyez ce que voit ce brave J.R. (pas l'autre, lui John Rambo) et l'action a un arrière-goût d'Operation Wolf.

Mais avant d'en arriver là, vous aurez certainement accumulé les échecs, bu des litres de café et acheté bon nombre de concessions au cimetière du coin car le jeu est difficile.
N'y a-t-il pas là un intérêt supplémentaire pour un héros comme vous, Rambo, mais... pas con à la fois !

ST, CPC

SERVE & VOLLEY

ACCOLADE
SIMULATION SPORTIVE

Avant, pour jouer au tennis sur un ordinateur, il fallait être sacrément acrobate et doué de capacités moteur (pour la synchronisation des mouvements) hors du commun. Tout cela est désormais révolu...

Grâce à Serve & Volley, vous allez enfin pouvoir vous amuser sans vous ruiner les phalanges et le cerveau en tentant de comprendre comment marche le revers ou le lobe.
Ici toutes les options du tennis moderne sont possibles avec un minimum d'effort ou d'attention grâce à un système de jeu extrêmement ingénieux.
Les animations fluides et colorées rendent les parties très intéressantes.
Vous pouvez disputer un match exhibition contre un adversaire de votre choix ou si vous vous sentez d'attaque, un tournoi important.
De quoi se prendre pour un vrai champion !

PC et Compatibles

Pour du PC, c'est bien !

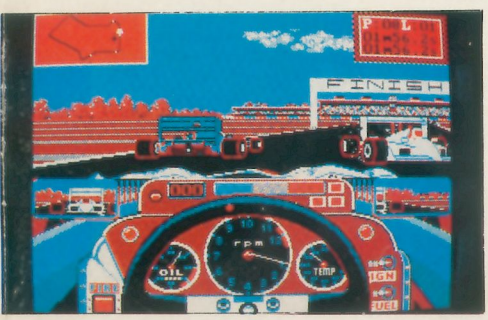
GRAND PRIX CIRCUIT

ACCOLADE
SIMULATION

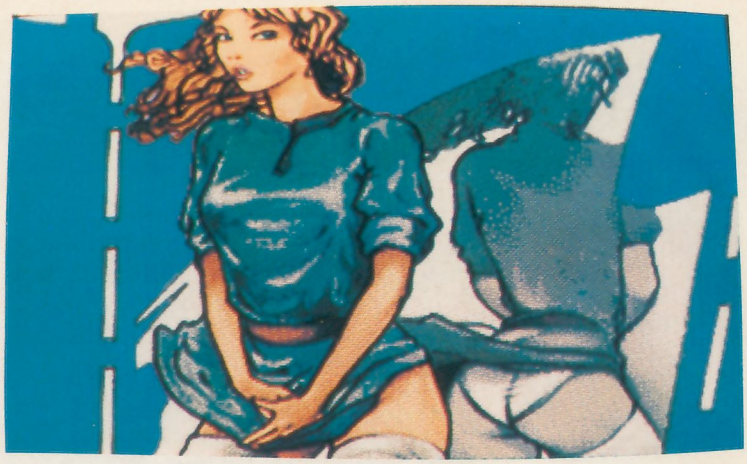
Conduire une F1 ne demande pas toujours d'énormes capitaux, la preuve, ici un PC équipé de sa carte graphique (CGA, EGA, Hercule ou Tandy) et éventuellement un joystick suffisent.

Quelque soit votre niveau , vous pourrez; grâce à ce jeu, concourir sur les circuits du championnat du monde de F1.
Que ce soit pour vous entraîner, pour disputer une course avec quelques bons pilotes ou encore, et cela devient plus intéressant, courir pour le titre mondial, il vous sera proposé trois voitures : une Ferrari, une Mac Laren et une Williams.
A vous de choisir suivant votre style de conduite.
Vos meilleures performances seront sauvegardées mais gare aux accidents de cours...
Quand on vous dit que le PC sait aussi jouer !

PC et Compatibles



Une bonne animation pour du PC.

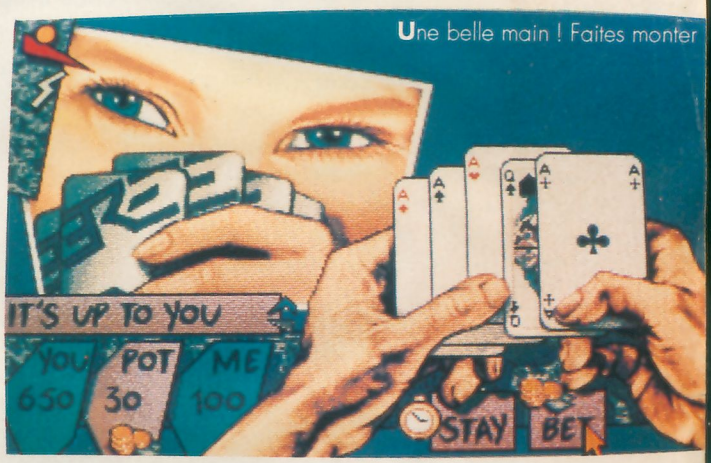


Graphismes fins aux couleurs tendres.

Teenage Queen

ERE INTERNATIONAL
STRIP POKER

Des yeux pétillants, un rire malicieux, une silhouette à damner le loup de Tex Avery et des talents pour le poker. Cette «teenager» mérite bien d'être qualifiée de Queen !



Une belle main ! Faites monter

A la description qui précède, ce n'est (vous l'avez deviné) pas avec Alice Sapritch que vous allez jouer. Notre jolie minette doit ses formes avantageuses aux talents du graphiste (qui a su éviter la trop facile digitalisation d'images), sa voix délicieuse et son rire moqueur aux atouts sonores de l'Amiga et sa manière de bluffer au savoir–faire du programmeur.
Teenage Queen ne tombe pas dans la vulgarité et les dessins sont vraiment beaux.
Par contre, ne vous attendez pas à découvrir en 5 minutes la délicieuse anatomie de votre partenaire...
«Tu viens jouer avec moi ?»
«Avec plaisir !»

Amiga

Jusqu'où ira-t-elle ?

WANTED

INFOGRAMES
ARCADE

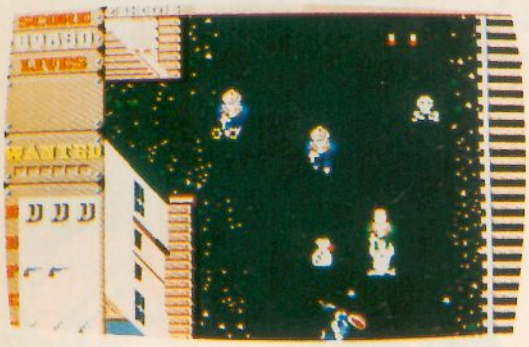
Un arrière goût de Gunsmoke pour ce jeu de tir sur fond de western. Un scénario déjà vu mais qui se laisse savourer.

Quatre gansters, dont la tête est mise à prix à des valeurs de plus en plus motivantes, se terrent dans des villes protégées par leurs accolytes. Chasseurs de primes, en avant ! Le six coups n'aura pas le temps de refroidir.

Le scrolling est vertical, l'action vue du dessus et l'animation correcte. Quelques conseils du maître : n'utilisez la dynamite que si nécessaire. Attention aux têtes de mort, elles vous retirent la moitié des protections acquises. Quant aux barils, ils ne contiennent pas tous quelques chose d'utile...

C'est à la fin de chaque tableau que vous affronterez le bandit et ses gardes du corps. Il faut tirer dessus plusieurs fois avant de le descendre. Dernier détail, les high-scores sont sauvegardés sur disque.

Atari ST



Le Far West vu d'en haut.

HELTER SKELTER

ADRESSE
ASL

Attachez une gomme à un élastique pendu au plafond et laissez entrer votre jeune chat : 5 minutes après, il ressortira complètement fou. C'est ce qui vous attend avec Helter Skelter, un jeu bâti sur une idée hallucinante.

Imaginez une petite balle qui rebondit, genre super balle à Gaston Lagaffe. Vous la dirigez à l'aide du joystick et, au cours de 80 tableaux, vous devez toucher, l'un après l'autre, tout un tas de «personnages» bizarres, qui vont et qui viennent, sans autre but que celui de vous empoisonner l'existence. Dans le jeu, y'a des bonus que les plus malins s'empresseront de saisir : lettres pour extra balle, temps supplémentaire et, tous les 10 écrans, un mot de passe pour ne pas devenir fou trop vite. Le tout se joue en un temps limité et, pour rendre la sauce plus piquante, on peut inviter un ami pour jouer à 2 ou créer les écrans les plus vicieux grâce à l'éditeur. Assurez-vous toutefois qu'il ne porte pas plainte en sortant de chez vous : ce jeu est dangereux, pire que le Sida ou la drogue ! Marrant parce que, graphiquement, c'est pas génial, mais quel jeu ! Skelter : définition d'un mec qui apparaît le matin, avec des yeux rougis et d'énormes valises en dessous. Il a passé sa nuit devant Helter Skelter et ses yeux roulent dans tous les sens.

Complètement fou, ce jeu !

Atari ST

LOMBARD RALLY

MANDARIN
SOFTWARE
SIMULATION
DE COURSE

Prestigieuse épreuve de rallye automobile, le «Lombard Rally» nous offre l'occasion de piloter une Ford Sierra Cosworth. Belle bagnole mais aussi excellente simulation dans le genre.

Il est difficile de trouver quelques menus défauts à ce jeu.

La version ST avait déjà acquis ses lettres de noblesse, se présentant comme le challenger incontesté du célèbre Test Drive.

Sur Amiga, on retrouve les mêmes caractéristiques graphiques, avec un grand souci du détail, des animations d'une fluidité exemplaire et, en prime, un son qui a grandement gagné en qualité.

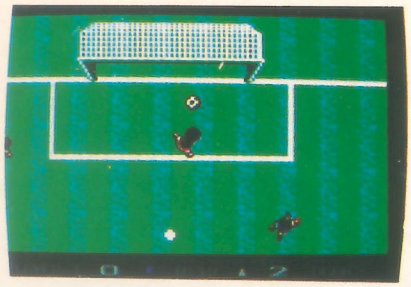
Comme il y a toujours autant de plaisir à piloter cette petite bombe, il serait gênant de s'en priver.

Prenez votre vélo, votre mob, votre skate ou la main de votre sœur et courez chez le revendeur lui demander Lombard Rally et s'il est en rupture de stock, dénoncez-le à la police !

Amiga

Un jeu soigné : on s'y croirait.

Original : le terrain est vu de dessus.



MICROPOSE SOCCER

MICROPROSE/SIMULATION

Jouer au football, c'est salissant, c'est fatigant et en plus il faut être doué de certaines qualités physiques. La nature étant parfois ingrate, mieux vaut se reporter à une bonne simulation.

Pour qu'une simulation sportive soit correcte, il faut en premier lieu une bonne documentation en français, des couleurs nettes qui permettent de bien distinguer les deux équipes, les conditions climatiques qui influencent la rapidité du jeu, un ralenti pour mieux admirer les actions collectives, un arbitrage sans reproche et des joueurs fair-play ayant un bagage technique suffisant pour récupérer certaines de vos erreurs, la possibilité de jouer une coupe du monde ou un tournoi et surtout le droit de choisir son équipe. Pour les débutants, il est conseillé de prendre une équipe forte. MicroProse Soccer réunit tous ces ingrédients, à croire qu'il arrive parfois qu'un C64 se prenne pour un AMIGA ! Bravo à MicroProse qui réussit là sa première simulation sportive...

C64

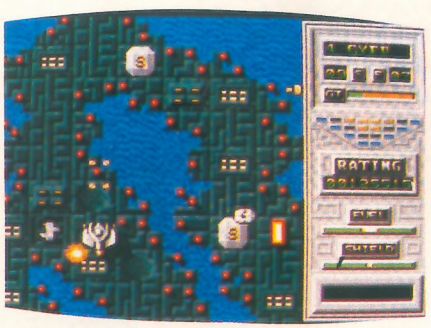
HELL BENT

NOVAGEN
ARCADE

Le niveau des jeux d'arcade monte... en difficulté. Celui-ci est un pur shoot'em up avec un bon scrolling vertical. Il demande d'excellents réflexes et un joystick rapide.

Dans des temps futurs, tellement éloignés que je n'ose même pas évoquer leur date, le valeureux Hellbent, Capitaine de son état, a anéanti aux commandes de son vaisseau toute une flotte ennemie.

Ce voyage dans le futur, vous pouvez le vivre, à condition d'être aussi doué que Hellbent.



Des décors futuristes, une animation rapide.

Plusieurs niveaux successifs vous attendent avec, sur chacun, un grand nombre de cibles à détruire. Quant aux trous noirs, ils vous envoient vers un tableau inversé : déroutant !

Scrolling hyper-rapide, changements de direction du vaisseau fulgurants et des décors qui ne sont pas faits pour voir clairement les tirs de vos adversaires. Vous ne progressez pas rapidement alors, relevez le défi !

ST, Amiga

BAAL

PSYGNOSIS
ARCADE

Psygnosis ne produit pas beaucoup de jeux mais, en général, leur qualité est au-dessus de la moyenne. Aucune déception avec Baal qui, sur ST offre des graphismes et animations à la hauteur.

Avec plus de 250 écrans à explorer, le joueur n'est pas au bout de ses peines.

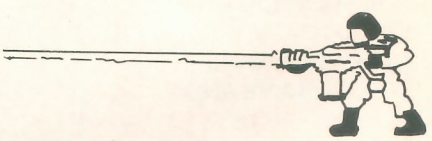
Combattant du futur, il «visite» un réseau de grottes où l'attendent des centaines d'ennemis et de pièges.

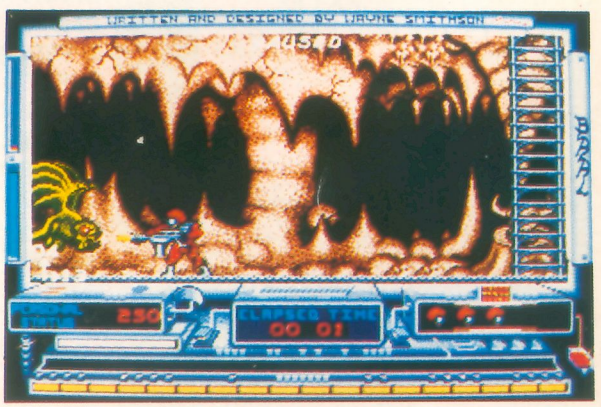
Dès le début, la première difficulté consiste à trouver les fauteuils volants, gourmands en énergie et à les échanger contre des neufs avant qu'ils n'explosent.

Détruire des générateurs, désactiver des champs magnétiques et faire exploser des mines est plus facile que contourner certains monstres intouchables.

Bonne réalisation graphique (scrolling par changement de tableaux) et sonore mais finalement, assez peu d'originalité sinon dans la variété des pièges.

Atari ST





Un graphisme Psygnosis classique.

LA LOGI

Rambo III (CPC)

Inutile de collectionner les logiciels : seuls certains titres sont indispensables sur une machine. Nous avons procédé à une sélection, dans tous les genres de jeux. Si vous avez d'autres "préférés", écrivez-nous. D'ailleurs, dès le prochain numéro, nous vous proposons un hit-parade avec des jeux à gagner !

Bubble Bobble (MSX)

AMSTRAD

AFTERBURNER
OPERATION WOLF
PACMANIA
RAMBO III
MORTVILLE MANOR
R TYPE
HEROES OF THE LANCE
RETURN OF JEDI
GALACTIC
LAST NINJA 2
L'ILE
TP NOUVELLE GENERATION
GUNSHIP
FIRE AND FORGET
NIGEL MANSELL
AIRBORNE RANGER
TITAN
1943
SAVAGE
CAPTAIN BLOOD
LIVE AND LET DIE
GAME OVER II
BUGGY BOY
EXIT

C64

LAST NINJA 2
DOUBLE DRAGON
HAWK EYE
THUNDERBLADE
CIRCUS GAMES
OPERATION WOLF
TENNIS SERVE AND VOLLEY
MICROPROSE SOCCER
CAVEMAN UGH'LYMPIC
BOMBUZAL
ARMALYTE
TRIVIAL PURSUIT NG
CRAZY CARS
AFTERBURNER

APPLE II GS

KING QUEST IV
CALIFORNIA GAMES
KING OF CHICAGO
BARD'S TALE
DEFENDER OF THE CROWN
WINGS OF FURY

ST

CRAZY CARS II
OPERATION WOLF
DOUBLE DRAGON
THUNDERBLADE
NIGHT HUNTER
FALCON
PACMANIA
DUNGEON MASTER
AFTERBURNER
TRIVIAL PURSUIT N G
HEROES OF THE LANCE
SUPER HANG ON
STARGLIDER II
LOMBARD RALLY
RAMBO III
GUNSHIP
INTERNATIONAL KARATE +
PURPLE SATURN DAY
QUETE DE L'OISEAU
R TYPE
ELITE
MORTVILLE MANOR
FLIGHT SIMULATOR 2
DEGAS ELITE
UMS
SPEEDBALL
PUFFY'S SAGA
CHESS MASTER 2000
MARBLE MADNESS
POWERDROME
COLOSSUS CHESS 10
COLONIAL CONQUEST

MACINTOSH

UMS
CHUCK YEAGER
TETRIS
KING OF CHICAGO

SPECTRUM

SKATEBALL
RAMBO III
FIRE AND FORGET
THUNDERBLADE
AFTERBURNER
R TYPE
LAST NINJA 2
OPERATION WOLF
CRAZY CARS
GUNSHIP

Puffy's Saga (ST)

Notre sélection de joysticks pour les m
voir : le ***Professionnal Standard*** *d'*
tick*... pour Amstrad,* ***Micro Blaster***
Play (qui nous dévoile son anatomie).

THEQUE

AMIGA

SWORD OF SODAN
HYBRIS
OPERATION WOLF
HEROES OF THE LANCE
PACMANIA
FALCON
DUNGEON MASTER
BOMBUZAL
DOUBLE DRAGON
INTERCEPTOR
THUNDERBLADE
RETURN OF THE JEDI
LOMBARD RALLY
STARGLIDER 2
BATTLE CHESS
ROCKET RANGER
ELITE
UMS
SPEEDBALL
AEGIS SONIX
TRIVIAL PURSUIT NG
DELUXE PAINT II

APPLE II

ROGER RABBIT
CHESS MASTER 2000
THE GAMES SUMMER EDITION
LAST NINJA
WINTER GAMES
FLIGHT SIMULATOR II
ULTIMA V

ATARI 800

BLUE MAX
FOOTBALL
JUNGLE HUNT
GATO
LODE RUNNER

MSX

L'OISEAU DE FEU
SAMOURAI
RASTAN
BUBBLE BOBBLE
SALAMANDER
GOLVELIUS

SEGA

AFTERBURNER
SHINOBI
WONDERBOY II
WORLD GRAND PRIX
ALEX KIDD II
THUNDERBLADE
SUPER TENNIS

ATARI 2600

MARIOS BROS
DEFENDER
MIDNIGHT MAGIC PINBALL
VANGUARD
WINTER GAMES
VOLLEY BALL
DESERT FALCON

King Quest IV (PC)

Battle Chess (Amiga)

PC

FLIGHT SIMULATOR III
MORTVILLE MANOR
DOUBLE DRAGON
BATTLE CHESS
CHUCK YEAGER
STAR TREK
GALACTIC CONQUEROR
GUNSHIP
MARBLE MADNESS
F19
TETRIS
GAMES SUMMER EDITION
TRIVIAL PURSUIT
PHANTOM FIGHTER
TEST DRIVE
GRAND PRIX CIRCUIT
CHESS MASTER 2000
SPEEDBALL
CAPTAIN BLOOD
HEROES OF THE LANCE
KING QUEST IV
ROCKET RANGER
THE TRAIN
FALCON
OFF SHORE WARRIOR
DELUXE PAINT II

THOMSON

CAPTAIN BLOOD
CRAZY CARS
TRIVIAL PURSUIT
MAXI BOURSE
LES 1001 VOYAGES

*aniaques de l'action. De la gauche vers la droite, on peut Euromax, **Navigator** de Konix (il est beau !), **AMS Joys-** de Computek (avec sa double prise) et **Crystal** de Power*

Thunder Blade (Sega)

GRAND
ON A BESOIN DE VOUS
DE MOI?

CONCOURS

PROGRAMMEURS GRAPHISTES A VOS CLAVIERS...

Envoyez-nous vos listings, bidouilles, trucs et astuces, projets fous, graphismes délirants, musiques...
Nous établirons une première sélection qui sera publiée dans Micro-World et chaque mois, l'auteur de la meilleure réalisation (toutes catégories) remportera l'ordinateur de son choix : PC, Atari ST, Amiga 500.
L'auteur d'une bidouille publiée recevra un jeu pour son ordinateur.

VOUS AVEZ DU TALENT FAITES LE SAVOIR !

Le premier gagnant a choisi un Amiga 500 : voir page suivante.

Bulletin réponse à compléter et à renvoyer accompagné de votre œuvre à : **MICRO-WORLD - BP 2 - 56200 LA GACILLY**

NOM : _____

PRENOM : _____

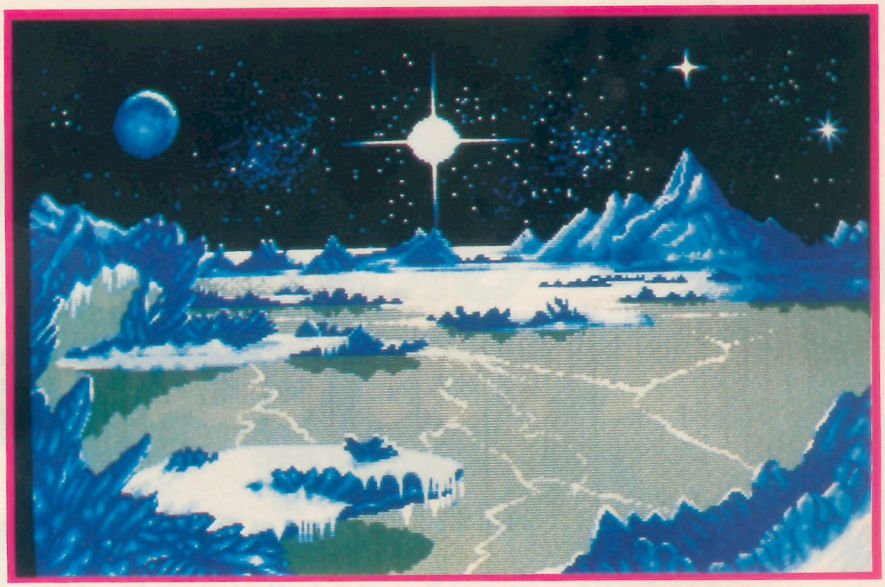
ADRESSE : _____

_____

ORDINATEUR : _____

CONCOURS ET RESULTATS

Le gagnant du premier concours s'adressant aux créateurs est un graphiste. Il s'appelle Daniel CROUSILLAT et travaille sur Degas Elite (Atari ST).
Très content d'avoir gagné, il a choisi un Amiga 500 !
Nous récompenserons également les plus belles «démos» reçues. Par contre, pensez à mettre une pause dans vos animations, comme dans les jeux, afin que nous puissions prendre des photos... L'auteur de la démo sélectionnée recevra un jeu au choix.



Désert Glacé de Daniel CROUSILLAT

LE COIN DES BIDOUILLES

Eh ! Faudrait vous réveiller un peu... On veut des trucs originaux, des astuces pour franchir les limites des bécanes. Nous vous rappelons que ceux qui sont publiés sont récompensés par des jeux...

C 64

Le «OUT OF MEMORY ERROR» est affiché quand toute la mémoire du C64 est occupée par un programme, c'est-à-dire de 2049 à 53248 (parfois moins).

Pour sauvegarder cette partie, seul le langage machine est possible car en BASIC, le block 40960-49152 est inaccessible, c'est l'interpréteur BASIC.

Sauvegarde en langage machine sur C64. Après un RUN, faire :
SAVE»COPY+3",8,1

Pour l'utiliser :
LOAD»COPY+»,8,1 et SYS 270

Attention : il faut changer le nom du programme dans le disk car seules les 5 premières lettres sont prises en ▷ compte.

Salut, cette fois nous allons parler des barres de couleurs...
Le principe en est extrêmement simple, il s'agit de changer les couleurs de bord et de fond à chaque ligne...
La réalisation pratique, cependant, est moins évidente...

En effet, le circuit vidéo vole des cycles au microprocesseur toutes les huit lignes de balayage afin de générer une ligne de caractères, lors de cette huitième ligne le nombre de cycles d'attente entre deux changements de couleurs se voit fortement diminué...

Voici donc un petit listing sous Turbo Ass qui réalisera la chose :

```
10 FOR F=270 TO 308:READ A:POKE,A:NEXT
11 DATA 120,169,54,133,1,88,169,5,162,65
12 DATA 160,3,32,249,253,169,1,162,8,255
13 DATA 32,0,254,169,43,162,0,160,208,32
14 DATA 221,245,120,169,7,133,1,88,96
15 PRINT«PRET POUR LE DISK»
16 POKE 43,14 : POKE 44,1
17 POKE 45,53 : POKE 46,1
```

```
        *= $1000

        cld
        jmp start ;debut du programme

color   ;table des couleurs
        .byte $09,$08,$07,$01,$07,$08
        .byte $09,$00   ;brun

        .byte $02,$0a,$07,$01,$07,$0a
        .byte $02,$00   ;rouge

        .byte $06,$0e,$03,$01,$03,$0e
        .byte $06,$00   ;bleu
```

```
        .byte $0b,$0c,$0f,$01,$0f,$0c
        .byte $0b,$00   ;gris

        .byte $05,$03,$0d,$01,$0d,$03
        .byte $05,$00   ;vert

start   sei
        lda #$7f
        sta $dc0d
        lda #$01
        sta $d01a
        lda #<int1 ;devie les
        sta $0314  ;interruptions
        lda #>int1
        sta $0315
        lda #$2b
        sta $d012
        lda #$1b
        sta $d011
        cli

loop    jmp loop


int1    nop        ;interrruption
        nop
        nop
        nop
        nop
        nop
        nop
        ldy #$00
int1a   iny
        lda color,y  ;lecture ds table
        sta $d020    ;ecriture ds les
        sta $d021    ;registres couleurs
        tya
        and #$07     ;test si 8eme ligne
        beq int1a    ;si oui, abrege!
        nop
        nop
        nop
        nop
        nop
        nop
        nop
        nop          ;delai !!!
        nop
        nop
        nop
        nop
        nop
        nop
        nop
        nop
        nop
        nop
        cpy #$27  ;teste si 28eme ligne
        bne int1a
        lda #$01  ;clear ifr
        sta $d019
        jmp $ea81 ;fin d'interruption
```

Un dernier mot à ce sujet : si vous affichez des sprites par dessus, les barres seront décalées étant donné que les sprites volent également des cycles au microprocesseur...
Bon, deux petits «trucs» avant de se séparer : dans «Savage» de Firebird, les codes pour accéder aux niveaux 2 et 3 sont «Sabatta» et «Porsche» et si vous voulez des vies infinies à «Mad Mix» de US Gold, il vous suffit de taper Poke 53000,53 avant de charger le jeu... (NB : Je n'ai pas pu vérifier si cela fonctionne avec la version cassette mais le résultat est garanti sur disquette !) Ciao !!!
RAM

AMIGA

Salut, si vous voulez tirer le meilleur parti des possibilités purement «hard» de votre Amiga, et que votre seule lecture est le «hardware reference guide», lisez ce qui suit !

Voici deux macros en assembleur permettant de sauvegarder et de restaurer l'environnement système pour permettre le travail avec les registres hardware plus simple et surtout plus rapide.
Si vous travaillez sous cet environnement, il ne vous sera plus nécessaire d'appeler : ownblitter, forbid, ou d'autres fonctions très lourdes et très lentes.

Description de SYSTEM–OFF
Cette routine :

- sauvegarde les différents vecteurs système
- inhibe le système (interruptions, multitâche...)
- passe en mode superviseur

Description SYSTEM–ON
Cette routine :

- restaure les vecteurs système
- rétablit le système
- repasse en USER

Voici le listing de ces deux fonctions sous forme de macro pour DevPack Amiga 2 :

Bye et à la prochaine !

TEN

```
system_off      macro                   kill system and get into supervisor
;                                       ----------------------------------
        move.l  4,a6                            exec base
        lea     gfxname,a1
        jsr     -408(a6)                        open gfx library
        move.l  d0,a0                           store gfx base in a0
        move.l  38(a0),system_safe+9*4          safe old copperlist

        movem.l $64,d0-d7
        movem.l d0-d7,system_safe               safe interrupt vector
        move    sr,system_safe+8*4              safe old sr
        move.l  sp,system_safe+10*4             safe stack pointer


        move.l  #in\@,a0                        supervisor entry
        move.l  a0,d0
        move.l  a0,d1
        move.l  a0,d2
        move.l  a0,d3
        move.l  a0,d4
        move.l  a0,d5
        move.l  a0,d6
        move.l  a0,d7
        movem.l d0-d7,$64                       set new interrupt vector

wait\@:
        jmp wait\@                              wait for system interrupt

        even

system_safe
        ds.l    11                              safe system buffer
gfxname
        dc.b    'graphics.library',0

        even
in\@
        move    #$2700,sr                       inhib interrupt 111

        endm

;*****************************************************************************

system_on       macro                   restore sytem and go to user mode
;                                       ---------------------------------
        lea     custom,a0
        movem.l system_safe,d0-d7
        movem.l d0-d7,$64                       restore interrupt
        move    system_safe+8*4,sr              restore sr
        move    #$83e0,dmacon(a0)               restore dma
        move.l  system_safe+10*4,sp             restore sp
        move.l  system_safe+9*4,cop1lc(a0)      restore copper list
        clr     copjmp1(a0)                     restart system copper list

        endm

;*****************************************************************************
```

COMPILATIONS

UBI SOFT
La série des «Album» existe sur **PC** et **CPC**. Sur **PC**, la compilation regroupe Zombi, Masque + et le Nécromancien. Sur **CPC**, on trouve Asphalt, Inertie, Mange Cailloux, Zombi et Manhattan Light 95.

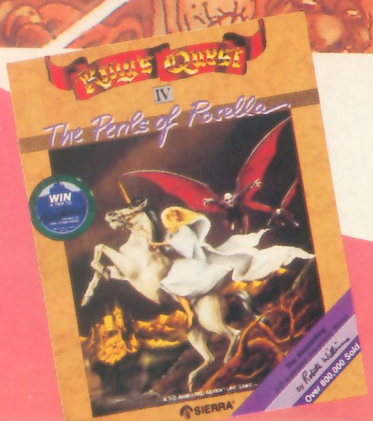
TRIAD
Une compilation sur Atari **ST.** Le volume 1 intègre Starglider, Barbarian, Defender of the Crown.

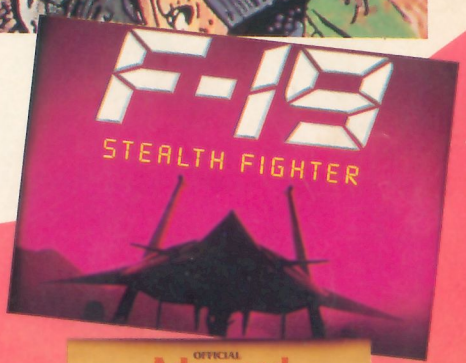
TYNESOFT
Le **Mega Pack** contient 6 titres : Mouse Trap, Plutos, Winter Olympiad 88, Blood Fever, Frost Byte, Seconds Out (Atari ST).

BEAU-JOLLY
Dans **Computer Hits Volume II**, on retrouvera avec plaisir : Tetris, Tracker, Joe Blade, Tau Ceti (Atari ST). **Ten Computer Hits Volume V** sur Amstrad CPC regroupe Dark Sceptre, Tarzan, Catch 23, Mystery of the Nile, Endurance, Mega–Apocalypse, Ninja Hamster, Activator, The Boggit et Enlightenment Druid II. **Supreme Challenge** pour Amstrad CPC contient Tetris, Elite, Starglider, Ace II, The Sentinel

OCEAN
The In Crowd contient, selon le type de machine, 5 ou 6 cassettes ou disquettes. On y retrouve Karnov, Gryzor, Barbarian, Predator, Combat School, Platoon, Target Renegade et Crazy Cars (remplacé par Last Ninja sur C64).

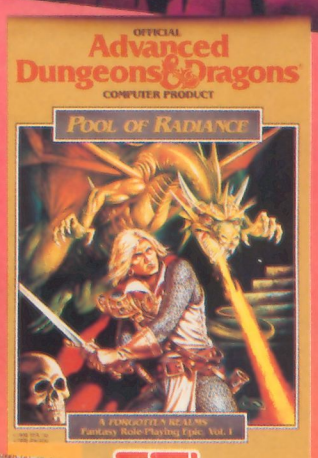
AVENTURES ET SIMULATIONS : DES HEURES DE JEU

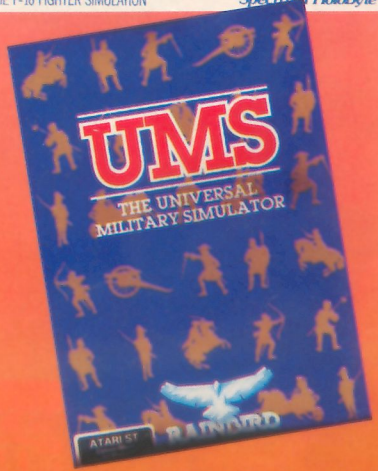




Aventuriers, amateurs de jeux de rôles et fans de simulations, rejouissez-vous, ce début d'année est très prolifique !

Commençons par l'imaginaire et le fantastique. La série «Advanced Dungeons & Dragons» continue sur sa lancée : **Heroes of the Lance** est disponible sur PC et CPC.
Pool of Radiance insuffle quelques idées nouvelles au jeu de rôle. Les possesseurs de C64 seront les premiers à s'en réjouir...
Les fées ont leur pays : nous en avons rencontré une dans **King Quest IV**, une aventure graphique admirablement réalisée sur PC, surtout en EGA.
La Quête de l'Oiseau du Temps va vous enchanter par ses graphismes aux couleurs pastels et son esprit très BD.
Militaires, garde à vous ! Les pilotes de combat vont monter sans tarder aux commandes du **Falcon**, la simulation de vol à bord du F16 sur ST.
Ça vole toujours mais c'est invisible au radar : le **F19 Stealth Fighter** livre ses secrets aux possesseurs de PC.
Et pour ceux qui ont le mal de l'air, il reste toujours les immenses champs de bataille de **UMS**. Avec ses «scenery disk», vous pourrez peut-être changer le cours de l'histoire.





POOL OF RADIANCE

SSI/JEU DE ROLE

Si vous aimez les jeux de rôle, vous n'allez pas être déçu. SSI nous présente ici une bien belle histoire moyenâgeuse, comme on aimerait en voir plus souvent.

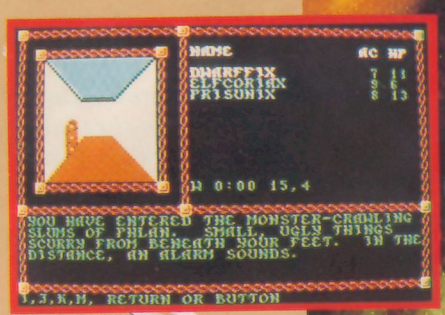
Imaginez–vous dans les ruines de la vieille cité de Phlan. C'était, autrefois un havre de paix et de joie. C'est aujourd'hui un désert de larmes et de sang. Les pouvoirs maléfiques d'un diable mystique ont pu se répandre à travers la ville par l'intermédiaire de cruels et sanguinaires monstres. Il nous faut des aventuriers issus des civilisations encore existantes pour reconstruire et restaurer le prestige de Phlan. Pour ce, on vous a confié un C64, un moniteur, un bon joystick et cinq disquettes, quatre étant copieusement remplies, la cinquième ne servant qu'à sauvegarder la morphologie de vos aventuriers et l'état d'avancement de leurs travaux. Rassurez–vous, tout a été prévu pour votre confort : menus dirigés directement par le joy, des documentations en anglais précises contenant des plans détaillés, des graphismes colorés et le labyrinthe qu'est devenu Phlan est en 3D, ce qui permet de voir l'action sous différents angles. Une vue aérienne a même été prévue, excusez du pneu !...

Pour les combats, l'écran qui était divisé en plusieurs fenêtres, fait place au champ de bataille. Vos sprites disciplinés et bien rangés, se feront une joie d'en mettre plein la vue à leurs copains d'en face, les représentants du mal. Si les scènes de combats vous effraient, vous pourrez toujours laisser l'ordinateur se charger de l'affrontement et jeter un voile pudique sur ces scènes de violence inouïe.

Mais reprenons les choses dans l'ordre. Au début de votre aventure, il vous faudra déterminer la structure de votre équipe. Choix important s'il en est, le monde de Phlan n'est pas fait pour les faibles et les chétifs. Pour chacun de vos héros en puissance, il vous faudra déterminer son origine, six races sont possibles : Humain, Dwarf, Elf, Gnome, Half–Helf et Halfing. Les Schtroumfs, les grouhjgujds et autres zertyuojgkfs n'étant pas assez résistants ! Une fois votre choix effectué, il vous faudra encore déterminer son sexe et l'ordinateur lui attribuera alors des points de valeur (dextéritié, intelligence, charisme, etc...). En fonction de ces paramètres, il ne reste plus qu'à déterminer le rôle du personnage (Guerrier, Magicien, Voleur, etc...) et sa philosophie d'ensemble (voleur, menteur, neutre, méchant ou bon). Un classique jeu de rôle se serait arrêté là : les auteurs ont décidé d'aller plus loin dans la création des acteurs de l'aventure. On peut aussi choisir la tête, l'habillement, la couleur et la position du sprite utilisé lors des phases d'affrontements. Superbe ! Le plus dur reste encore à venir, il va falloir maintenant gérer cette équipe dans les méandres d'une civilisation perdue. La force, la négociation, l'argent, autant d'armes mises à votre disposition pour mener à bien une mission toute particulière. Mais rappelez–vous que les monstres sont des gens généralement susceptibles sauf lorsque l'on parle argent...

C64

Rencontre avec un monstre.

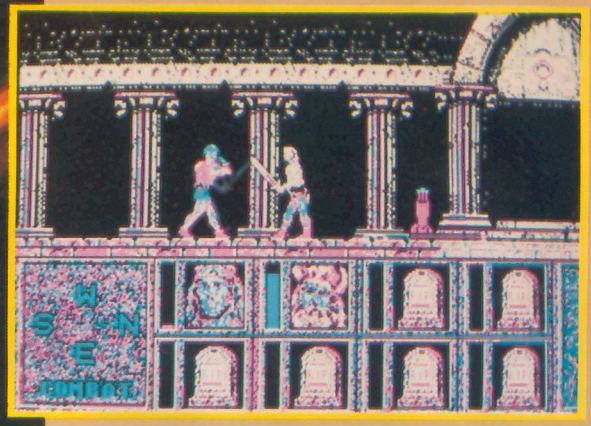


La marche dans le labyrinthe.

La représentation des combats.

Dun

Les jeux de rôle "New look"



PC : les graphismes sont moyens mais les amateurs de D&D apprécieront l'ambiance.

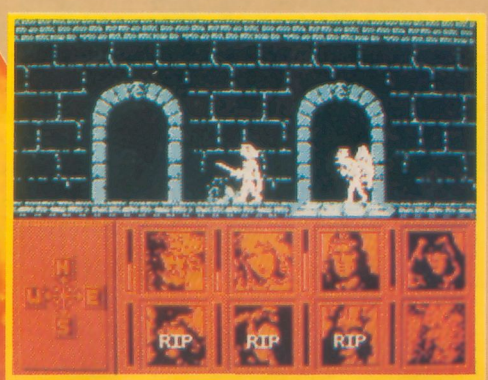
HEROES OF THE LANCE

SSI/ARCADES

Un jeu dont vous êtes le héros. Vivez l'aventure en compagnie d'une joyeuse équipe prête à tout pour sauver le monde de Kryn d'une mort certaine.

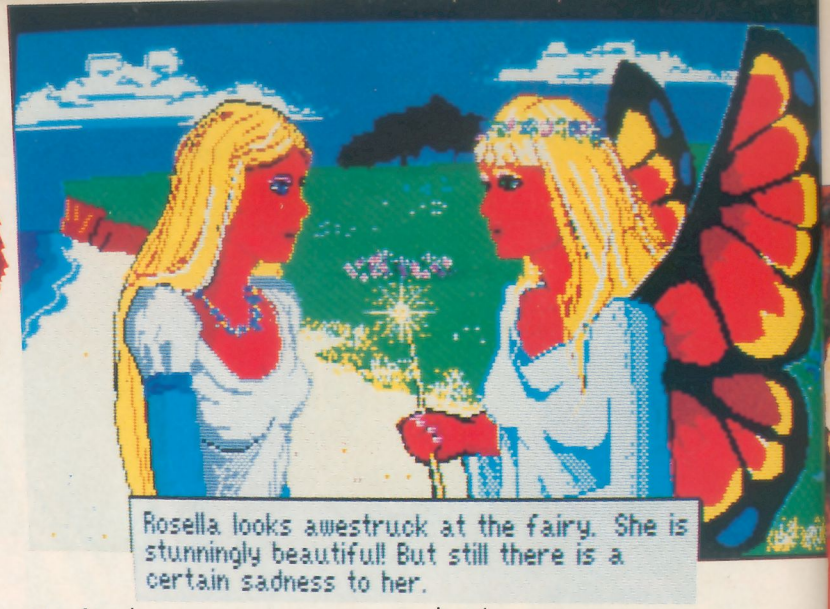
Si vous aimez les luttes frénétiques et chevaleresques, vous allez être servis. L'écran de votre PC (ou de votre CPC) vous fera pénétrer les mondes obscurs où chaque ruelle est un danger potentiel. Huit aventuriers à l'allure débonnaire sont partis à la recherche des anciennes croyances aujourd'hui disparues. Pour ce faire, il leur faut retrouver les disques de Mishakal (un groupe de rock local) cachés dans le labyrinthe de Xoh Tsaroth (ne le cherchez pas sur une carte !). Mais cet endroit est copieusement défendu et il vous faudra suer l'énergie du désespoir sur votre joystick préféré pour aider ces braves gens dans leur dificile aventure. La dextérité au maniement de l'épéé est, dans ces régions, facteur d'affirmation sociale et prolonge d'autant votre espérance de vie. Attention ! La chance ne sourie qu'aux audacieux ! Si vous n'exploitez pas correctement la valeur de chacun de vos chercheurs (certains ne savent pas se battre, mais peuvent jeter des sorts, etc) et si vous ne tenez cas de leur santé, vous vous en repentirez...

CPC, PC



CPC : l'animation n'est pas celle d'un jeu d'arcade, tout l'intérêt est dans le scénario.

Advanced
eons & Dragons

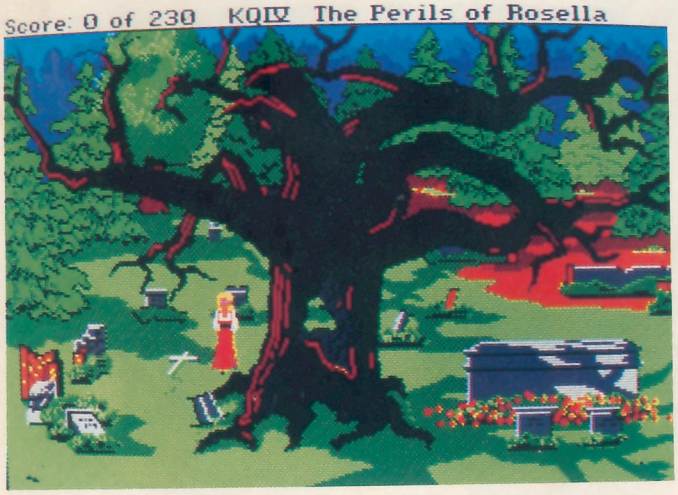


Une fée charmante mais aux pouvoirs limités.

SIERRA ON-LINE
AVENTURE ANIMEE

Une aventure fantastique, sur fond de conte de fées, dans un merveilleux paysage et faisant appel à... neuf disquettes PC. Voilà de quoi passer d'agréables moments car, je vous le promets, vous n'êtes pas au bout de vos peines !

Le personnage visite différents endroits.



qu'il faille neuf disquettes pour contenir le jeu. D'accord, il est en EGA (mais il marche aussi en CGA) ; d'accord, les images sont splendides et animées, mais il vous faudra commencer votre quête en versant à celle de la prochaine messe quelques deniers pour brûler un cierge à Sainte Patience car l'ensemble est bien long ! Qu'importe, une telle aventure ne se joue pas en quelques dizaines de minutes. La réalisation est extrêmement soignée et même la musique s'accommode des limitations du PC. Les déplacements se font au clavier, à la souris, au joystick et les dialogues font appel à un analyseur syntaxique des plus corrects. Enfin, un ensemble de menus déroulants complète la gestion du jeu. Tour à tour acteur et spectateur, le joueur est entraîné dans un tourbillon que seule une mauvaise connaissance de la langue anglaise pourrait lui faire regretter.

PC et compatibles

Un beau conte de fée!

Rosella est l'héroïne de cette quête et, pour sauver son père, sir Graham, roi de Daventry, atteint d'un mal mystérieux, elle va affronter bien des dangers pour une si belle et frêle jeune fille. J'en vois qui salivent, prêts à lui venir en aide. Avancez-vous, preux aventuriers et répondez «présent» à l'appel de Roberta Williams la talentueuse scénariste qui, une fois de plus, nous ouvre la porte de son monde fantastique.

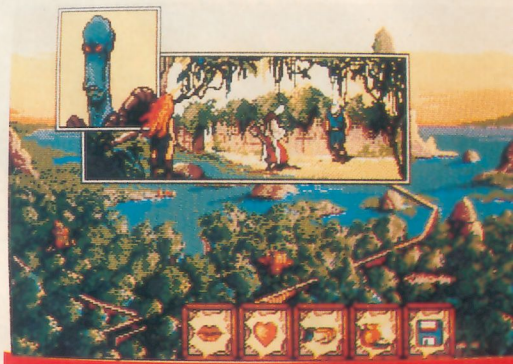
Tout commence par une curieuse apparition, celle de Genesta la bonne fée qui a entendu les plaintes de Rosella. A l'époque, il n'y avait pas de téléphone ni de visiophone. C'est donc dans un miroir qu'elle interpelle Rosella : «Ton père pourra être sauvé s'il mange un fruit miraculeux, poussant sur un arbre rare au pays de Tamir». Pour trouver ce fruit, Rosella aura besoin de l'aide de Genesta et devra commencer par retrouver le talisman de la fée, dérobé par Lolotte, la sorcière. Ça en fait des embûches ! Pas étonnant

Des graphismes soignés !

LA QUETE DE L'OISEAU DU TEMPS

INFOGRAMES
AVENTURE

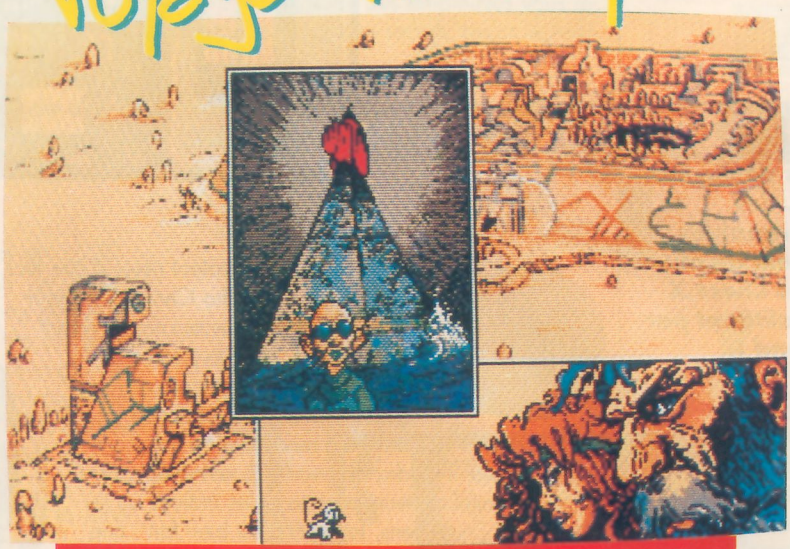
Pays des mille verts
En fouinant un peu, on trouve des objets vitaux.



Territoire du Rige
Quand Bragon rencontre son maître.

Voyage fantastique

La Quête de l'Oiseau du Temps est une grande saga tirée de la B.D. du même nom de Loisel et Le Tendre. Vous commencez par être envahis par des images superbes et puis vous êtes engloutis par la magie qui s'en dégage...

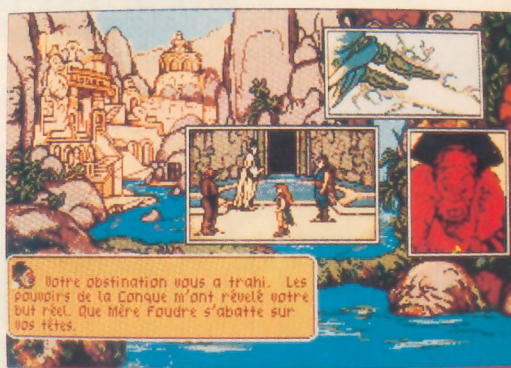


Lèvres de sable - Enfin les Runes livrent leur secret...

Le logiciel met en scène le chevalier Bragon et Pelisse, fille de la sorcière Mara qui règne sur un territoire s'appelant "les voiles d'Ecumes". Mais le territoire de Mara n'est qu'un des sept territoires qui forment le royaume d'Akbar fortement menacé par le prince Ramor. Pour l'instant, Mara a déchiffré un grimoire très étrange, seulement pour réussir à contrer le cruel Ramor, elle doit d'une part posséder la Conque de Ramor et d'autre part avoir l'oiseau du temps car elle a besoin de beaucoup de temps. Pour sauver le monde d'Akbar, Bragon et Pelisse ont neuf jours, 7 territoires à parcourir à pied, en balant, en loprents ou autres et de nombreux pièges à déjouer. Durant leur quête, Bodias prince-sorcier du pays des Mille Verts vient les aider mais entre la froideur de la Marche Blanche, la découverte des Runes et leur secret et les œufs de ponge qui lorsqu'ils éclatent déversent des larves qui détruisent les corps, ils auront fort à faire avant d'atteindre le pays du Rige, passage obligatoire pour aller vers "Le doigt du ciel"... Avant toute chose, vous êtes saisi par la beauté des décors et l'envoûtement des différentes musiques. Puis la richesse du scénario vous attire de même que la facilité d'utilisation du logiciel ; dans chaque territoire, des vignettes s'affichent : à vous de trouver les zones qui vous permettent de progresser dans votre quête. Par ailleurs, les personnages disposent d'une série d'icônes qui leur permettent de communiquer, de charmer, de combattre, de se nourrir... ou de sauvegarder la partie ! En effet, elle pourra durer des jours et des jours d'autant plus que le logiciel a un moteur d'inférences ce qui permet d'avoir une grande variété de possibilités. En conclusion, la Quête de l'Oiseau du Temps, ce sont des graphismes éblouissants, un scénario intriguant et une liberté de progression dans l'aventure... A voir.

Voiles d'écumes
Parfois des QCM nous obligent à prendre des décisions.

Atari ST



Terres éclatées
En voulant jouer au plus malin, c'est parfois la fin du voyage.

Des pièces peu conventionnelles, si vous le désirez.

COLOSSUS CHESS X

CDS
JEU D'ECHECS

Une immense bibliothèque d'ouvertures et de fins de parties, de beaux graphismes, des niveaux de difficultés capables de satisfaire du débutant au plus expérimenté : Colossus Chess X possède toutes ces qualités et par dessus toutes, il apprend !

Bon jeu d'échecs, il est mais de plus, il a de quoi surprendre : les pièces peuvent être échangées contre des formes plus futuristes ou puisant leur inspiration dans l'art asiatique. Sa plus importante caractéristique, c'est qu'il apprend en jouant. S'il découvre un «coup fumant», il ira le placer dans sa bibliothèque et le ressortira à bon escient. Il ne lui manque que la parole, direz–vous... Eh bien c'est faux car Colossus Chess X parle ! On ne peut pas dire que ce soit à son avantage... mais il parle aussi pourra-t-on lui intimer sans regret : sois beau et tais–toi ! Une bonne réalisation qui utilise la souris, offre plusieurs modes d'affichage écran et passe pour un adversaire coriace.

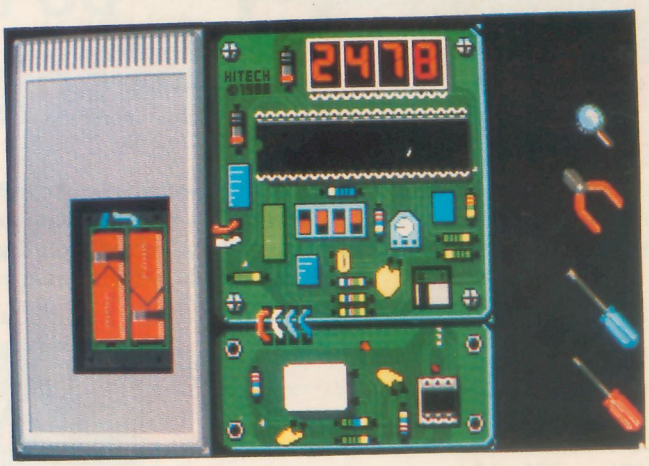
Atari ST

Représentation classique du jeu.

MEURTRES A VENISE

COBRA SOFT/ENQUETE POLICIERE

Enième épisode de la série «Meurtres à...», nous voici transportés à Venise, non pour y effectuer l'un de ces célèbres voyages de noces, mais plutôt pour tenter d'arrêter à temps des terroristes menaçant de faire sauter la sérénissime ville italienne.



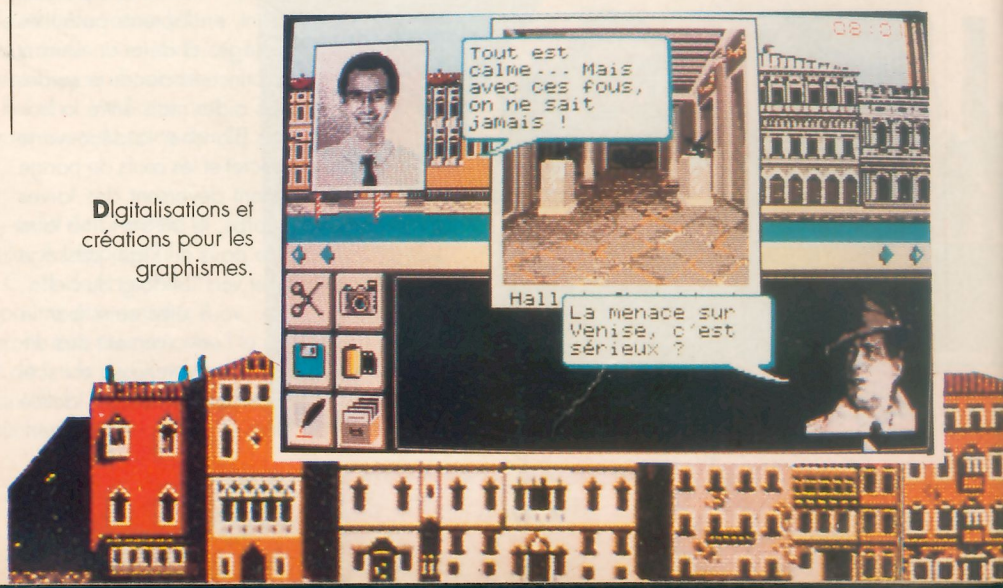
Avec les outils, désamorcer la bombe est un jeu dans le jeu.

Chez Cobra, ils devaient rêver d'être flics, à moins que Agatha Christie ou Georges Simenon n'alimentent régulièrement leurs soirées. Dans la peau d'un flic, Beaugare (Hum, pas toujours frais !) ce jeu d'aventure et d'action vous amène à rencontrer de nombreux personnages. Il faudra apprendre à retenir et consigner l'essentiel de leurs paroles et les indices qu'ils donneront. En ce sens, le logiciel est bien fait : une sorte «d'intégré» évite d'avoir un calepin sous la main. Si vous retrouvez la bombe, il faudra encore la désamorcer. Jeu dans le jeu, une séquence «action–réflexion» permet de s'entraîner à ce type de déminage au commissariat du coin.

Comme d'habitude, une multitude d'objets, servant d'indices, accompagnent le logiciel et guideront le joueur lors de son enquête. Un jeu techniquement bien conçu, qui séduira les admirateurs de Maigret.

Atari ST.

Digitalisations et créations pour les graphismes.



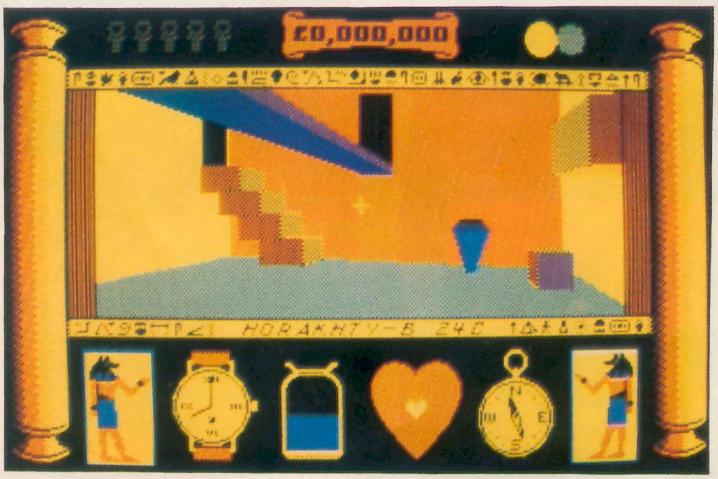
TOTAL ECLIPSE

INCENTIVE
ARCADE/AVENTURE

Voici le troisième produit d'Incentive utilisant le Freescape, un procédé de visualisation en 3D formes pleines. Si le scénario et totalement original, le mode de déplacement est similaire à celui déjà utilisé dans Driller et Dark Side.

Nous sommes en 1930, une éclipse de Soleil menace notre planète : en Egypte, la pièce la plus haute de la grande pyramide contient un mécanisme qui se déclenchera lorsque les rayons de soleil ne l'atteindront plus.
Cela entraînera une explosion de la Lune qui projettera de grosses météorites destructrices sur la Terre.
Votre mission d'archéologue consiste à trouver le niveau 72 (celui de la dernière pièce). Le déplacement s'effectue avec les touches ou bien avec le joystick (celui-ci est d'ailleurs beaucoup plus pratique). Le jeu est limité dans le temps puisque vous commencez à 8 h et que vous devez avoir trouvé à 10 h du soir la pièce fatale. La soif est une cruelle adversaire, mais votre gourde peut être remplie grâce aux bacs placés sur les murs et aussi grâce aux bassin de certaines salles. Les coffres sont souvent remplis de trésors, n'hésitez pas à les ouvrir en tirant dessus grâce au curseur puis à vous servir par simple contact. Méfiez-vous de ce que vous trouverez sur le sol : les bandes de couleurs traversant certaines pièces sont des pièges : en marchant dessus une momie lanceuse de fléchettes empoisonnées se dresse : seule solution : foncer, droit devant puis se placer hors de son angle de vue... D'autres traces au sol telles des empreintes vous révéleront les passages secrets. Les croix Ankh vous ouvriront certaines portes alors que d'autres ne pourront être ouvertes que grâce à une série de manœuvres qui utilisent en général des symboles graphiques allant par paire et qu'il faut toucher l'un après l'autre dans l'ordre. Attention certaines pièces contiennent un poison mortel ou bien des pièges qui s'activent une fois entré : les marches qui disparaissent par exemple. Il ne faut pas non plus oublier que le chemin n'est pas direct et que l'on est parfois obligé de descendre au niveau 11 (le sous-sol) pour atteindre les niveaux supérieurs.
De temps à tâtre, il faut faire une pause pour ralentir son cœur et éviter une mort certaine.
Les graphismes sont toujours aussi réalistes et les pièges toujours aussi démoniaques. Le jeu séduira tous les amateurs de réflexion informatique.

CPC



Le graphisme habituel du concept "Freescape".

DUNGEON MASTER

JEU DE ROLE

Eh oui, après neuf mois d'attente, voici la version Amiga de ce superbe jeu tout d'abord sorti sur ST.

Je sens que beaucoup de possesseurs de 500 ou de 1000 sans extension mémoire vont être déçus : le jeu ne tourne qu'avec un méga ; attention, adorateurs et fanatiques de Dungeon Master, précipitez-vous chez votre revendeur, le jeu en vaut vraiment la peine. Les graphismes gardent leur fantastique impact visuel même s'ils n'ont pas été améliorés : vous êtes dans le donjon, vous voyez les monstres bouger, vous suivre, attaquer... être tués.
Le 2ème choc vient du bruitage, ou plutôt des bruitages, qui vont du chuintement des champignons hurleurs aux battements lourds des ailes des serpents volants.
Cette fois-ci, le réalisme a été très sensiblement accru par rapport au ST.
On peut même savoir d'où viennent les monstres, leur nombre et la distance qui nous sépare d'eux !
Quant au donjon lui-même, il reste identique, difficile et passionnant. Le jeu de rôle le plus passionnant du moment !

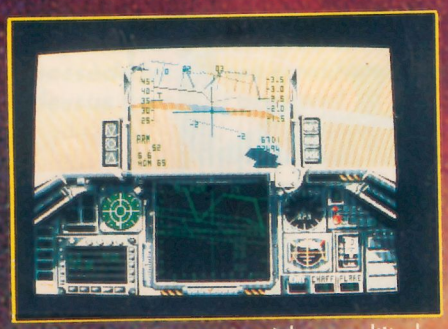
Dans le genre, on ne fait pas mieux.

Amiga

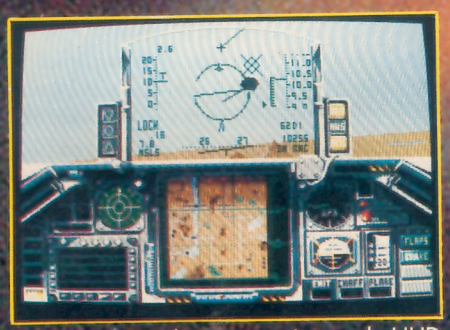
L'ENTREE A TOP GUN

Brieffing : la mission sera délicate.

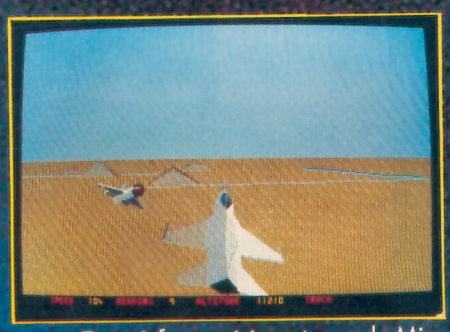
Vue de la console gauche.



Navigation à basse altitude.



Notez les indications précises du HUD.



Face à face saisissant avec le Mig.

Sur Amiga, il y avait Interceptor : on l'attendait sur ST mais Falcon est arrivé avant. Cette simulation de vol à bord du F16 est certainement la meilleure qui soit sur Atari.

La journée d'un pilote de combat est chargée, surtout lorsqu'on a des chances de se frotter à l'ennemi. Après avoir signé le registre des vols, on prend l'avion en charge, amoureusement préparé par les mécanos pendant la nuit.

Le choix de l'armement est lié à la mission. Selon vos grade et expérience, le chef des opérations vous attribuera un type de vol. (En fait, c'est vous qui choisissez, ce qui conditionne le niveau de difficulté...).

Il est temps, maintenant, de monter dans l'avion. Assis sur le siège on peut voir, en tournant la tête, la console gauche avec la main sur la manette des gaz, la droite avec la main sur le mini-manche des commandes électriques. On peut même lever la tête ! En face de soi, la piste à travers le HUD.

Ce dispositif, présent sur tous les avions d'armes modernes, est particulièrement réaliste sur «Falcon». En attaque-sol ou combat air-air, les réticules affichés sont différents. Décollage et montée vers l'objectif, à quelques dizaines de milles au Nord Ouest : des Migs qui ne se laisseront pas faire.

Ici, le territoire survolé n'est pas très vaste et le contrôle opérationnel de votre base d'attache sait

SPECTRUM HOLOBYTE
SIMULATION DE VOL

FALCON

vous ramener dans la zone. Le paysage se compose de montagnes, rivières, ponts, bâtiments divers. En basse altitude, on verra des maisons et, au bord des routes, des poteaux télégraphiques.

L'animation est rapide et le logiciel offre 10 niveaux de sensibilité du manche. Dans tous les cas, la commande en tangage (cabré–piqué) est trop brutale. Une voix synthétique (de qualité moyenne) sert d'alarme.

Après s'être défoulé en combat tournoyant contre quelques Migs, on pourra rentrer à la base en basse altitude. L'approche et l'atterrissage sont des phases délicates dont la difficulté croît avec le niveau choisi.

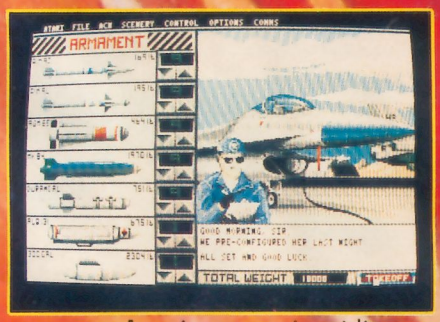
Crédité d'un nombre de points, on pourra aller boire un pot au mess, en attendant une prochaine mission. Le tableau des vols n'étant pas prévu que pour un seul pilote, le défi entre copains est possible. Falcon est accompagné d'un épais manuel, explicite, abondamment illustré, qui explique avec force détails les diverses phases de vol, de combat et le rôle des instruments.

Le logiciel est commandé par des menus déroulants qui offrent toutes les options imaginables, de l'entraînement aux figures de combat jusqu'à la liaison, via RS 232, avec un autre ordinateur.

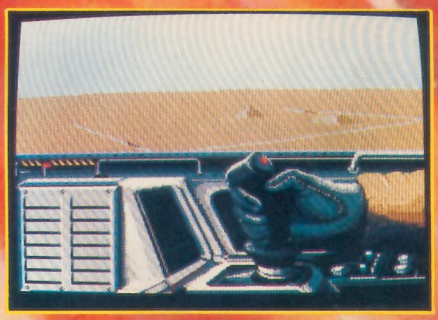
Le Flight Simulator II a ses limites : très technique, il délaisse un peu trop l'aspect ludique. Jet est, sur ST, l'exemple même de l'adoption ratée : il est trop lent. Les autres simulateurs sont malades de leur manque de réalisme. Falcon arrive au bon moment : le pilotage d'un avion de combat, avec de nombreuses missions, des attaques au sol et du combat aérien est excitant, surtout quand l'animation est bonne et le graphisme suffisamment détaillé.

Voler à bord du F16–Falcon de Spectrum Holobyte est un plaisir qui ne s'émousse pas et la simulation ne sacrifie rien à l'aspect ludique. Si vous ne voulez qu'un seul simulateur, choisissez celui–là.

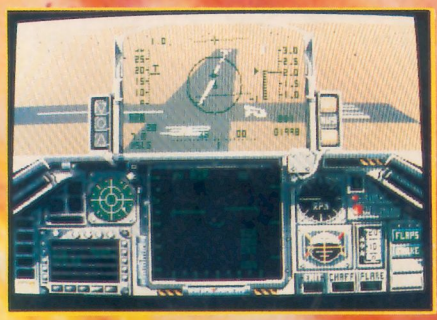
Atari ST



Le mécano a préparé l'avion.



Vue de la console droite.



Atterrissage final !

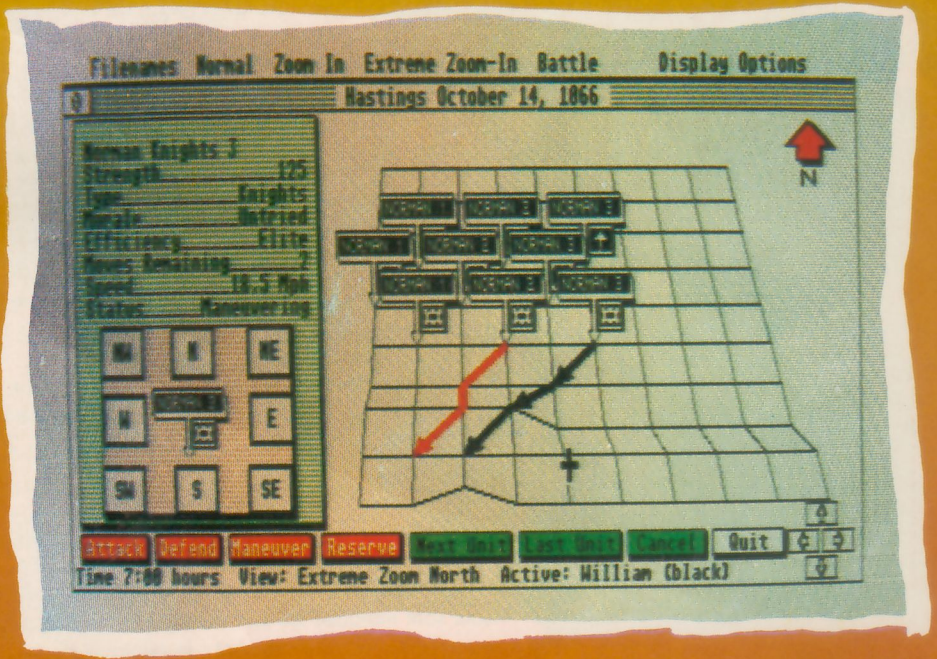
Approche train sorti.

Un beau coup au but !

POUR LE PLAISIR

Le wargame est un secteur où l'ordinateur peut beaucoup, mais il a été jusqu'ici sous-exploité. Un nouveau pas est franchi avec U.M.S. qui se veut la référence actuelle dans ce domaine.

Version Atari ST



Comme tous les jeux de simulation de haut niveau, les wargames traînent depuis toujours une réputation de lourdeur et de complexité à faire frémir la meilleure volonté du monde. Le micro était donc l'outil tout désigné pour se charger des 500 pages de règles et des tonnes de calculs qui sont le lot de tout wargame qui se respecte. Quelles sont donc les nouveautés apportés par U.MS. ?

Tout d'abord, U.M.S. c'est le Simulateur Militaire Universel, voilà la signification de ce sigle qui commence à être bien connu. Ce logiciel s'est en effet donné pour tâche la reproduction de n'importe quelle bataille passée, présente ou à venir avec un maximum de réalisme : on a de l'ambition, chez Rainbird !

On commence par la documentation. Il ne s'agit pas d'un jeu d'arcade, et les informations des deux fascicules sont les bienvenues. Le premier, traduit, est un guide des possibilités et des commandes disponibles (et elles sont nombreuses !) ; il ne posera pas de problèmes aux habitués des wargames, et il est suffisamment clair et illustré d'exemples pour qu'un débutant ne se sente pas trop perdu. Il détaille chapitre par chapitre les bases qui permettent de tirer pleinement parti de la richesse du logiciel. Le second n'est hélas pas traduit, c'est un recueil d'informations sur les cinq scénarii livrés sur la disquette de jeu. En prime, vous recevrez même une reproduction de la carte du champ de bataille de Gettyburg !

La principale originalité (en tout cas la plus visible !) d'U.M.S. est son mode d'affichage : fini les cartes planes vues du dessus, la visualisation du terrain s'effectue en trois dimensions, en perspective «fil de fer». Une batterie complète de commandes vous permet toutes les rotations, translations et autres zooms (à plusieurs niveaux s'il vous plaît !) possibles et imaginables. Toutes les options sont accessibles par menus déroulants et boîtes de dialogue, vous pouvez donc entièrement vous débrouiller avec la souris. Toutes vos unités sur le terrain sont dirigées individuellement et reçoivent leurs ordres propres (déplacement, choix des cibles, tactique à employer, tirs à distances,...). Les possibilités sont donc très complètes, même si on aurait aimé disposer de certaines autres options comme les ravitaillements et autres soutiens logistiques. Vous pouvez jouer à deux, ou bien seul contre l'ordinateur, auquel cas une stratégie donnée peut être imposée à l'ennemi (priorité à l'attaque sur le flanc droit...) ; mais l'ordinateur peut aussi élaborer sa propre tactique de combat. A la fin de chaque tour de jeu, un bilan est dressé, avec les différentes pertes (en nombre d'hommes, en pourcentage du total de l'armée) subies de part et d'autre.

Pour les flemmards et les moins imaginatifs, cinq scénarios sont offerts avc le jeu : Gettysburg, bataille entre les Confédérés (armée de la Virginie du Nord commandée

DU MILITAIRE

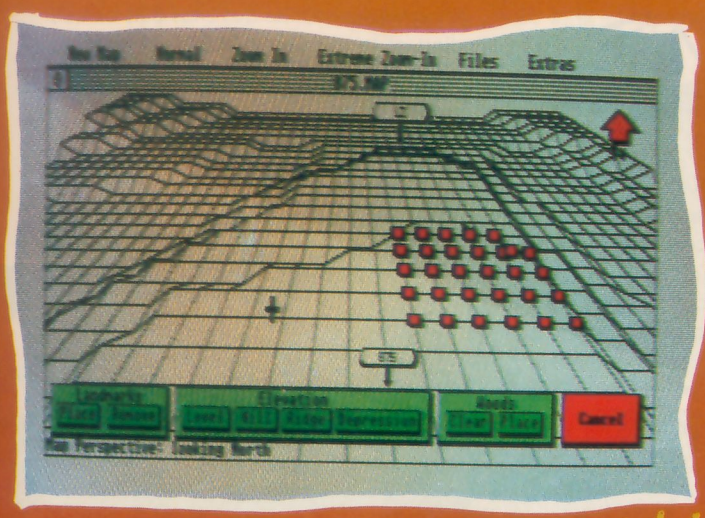
UMS

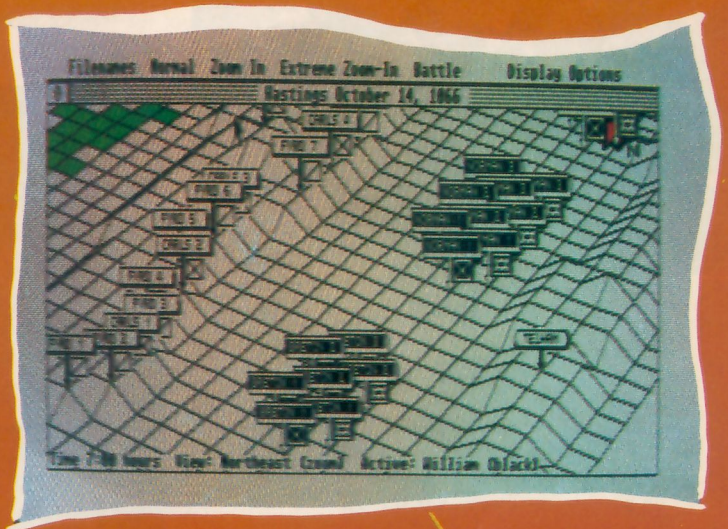
WARGAME
RAINBIRD

par le général Lee) et l'Union (armée du Potomac sous les ordres du général Meade) ; Arbela qui oppose Alexandre le Grand à Darius de Perse ; Hastings où Guilllaume le Conquérant met une pelée à Harold d'Angleterre, Marston Moor (royalistes contre parlementaires) et Waterloo (évidemment, avec un soft Anglais, on devait s'y attendre : sans commentaire !). Un recueil contient toutes les informations utiles sur les batailles (historique, plan et ordres de bataille des armées). Mais encore plus intéressant, l'éditeur de scénario intégré, un éditeur complet qui vous permet de bâtir étape par étape votre bataille, même la plus délirante. On commence par créer la carte en 3–D du terrain : à partir d'une grille plane, on place les montagnes, collines, ravins, forêts qui composent le paysage. On peut ensuite disposer des villages, des lieux-dits... le tout le plus simplement du monde, avec la souris. Puis vient la création des différentes unités qui composeront les deux armées. Ensuite, vous élaborerez le scénario, avec les options tactiques, les positions de départ... Une petite sauvegarde sur disquette, et le tour est joué : un nouveau défi à relever ! U.M.S. utilise l'interface GEM de l'Atari pour simplifier la tâche de l'utilisateur, il est donc assez facile d'approche mais la maîtrise de l'ensemble de ses possibilités n'est pas immédiate, comme pour tout wargame, une période d'adaptation est nécessaire. Ce système est assez confortable, malgré quelques problèmes de gestion de souris et de buffer clavier récalcitrant, ainsi qu'un affichage un peu lent. Le logiciel fonctionne indifféremment en monochrome haute résolution ou en couleur moyenne résolution, un plus pour les futurs acheteurs. A noter également : le suivi du logiciel s'effectue de manière correcte, puisque deux disquettes de nouveaux scenarii viennent de sortir. Il s'agit de «American Civil War», qui permettra aux fans de jouer sur les champs de bataille d'Antietam, de Chattanooga et de Shiloh, et de «Vietnam» qui contient elle aussi trois scénarii (pour les frustrés de la guerre de Corée exclusivement !).

Version IBM PC

Comme d'habitude, U.M.S. souffre des faiblesses des compatibles (graphismes, par exemple), mais pas uniquement. Si l'ensemble des possibilités du jeu demeurent implémentées; l'ergonomie a été plutôt délaissée : le logiciel n'utilise même plus la souris ! Et l'organisation de l'écran se retrouve désormais un peu confuse : fini les menus déroulants ! Mais l'affichage CGA reste relativement lisible, suffisamment tout au moins pour profiter de la grande richesse de ce logiciel.



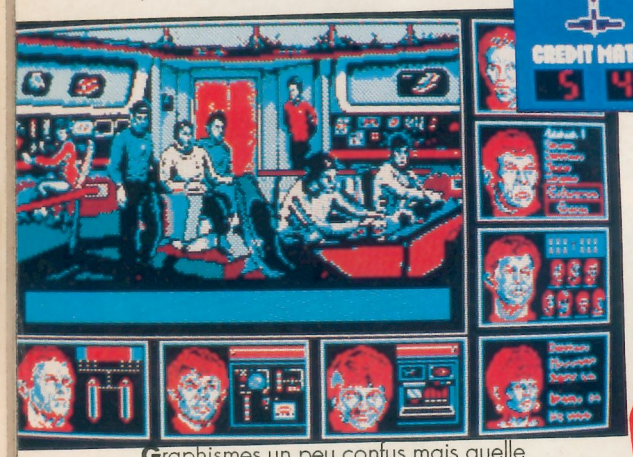


STAR TREK

FIREBIRD
SIMULATION
AVENTURE

Le captain Kirk est de retour avec tout son équipage sur votre micro préféré pour une mission inédite à bord du fabuleux USS Entreprise.

Qui ne connaît pas la fameuse série Star Trek ? Vous allez ici pouvoir prendre le commandement du célèbre USS Entreprise.
Mais jouez au Captain Kirk n'est pas de tout repos : les Kligons veillent et le savoir et l'expérience de l'équipage seront déterminants.



Graphismes un peu confus mais quelle aventure spatiale.

En effet, depuis quelques temps, des vaisseaux disparaissent mystérieusement dans un triangle des Bermudes spatial.
La confédération compte sur vous et sur votre PC pour résoudre cette énigme.
Rien n'a été négligé pour que vous meniez à bien votre mission : ergonomie soignée, instrumentation nombreuse, possibilité de sauver sur disque la position du vaisseau, etc.
De quoi ravir les groupies de Mr Spock !

PC et Compatibles

NIGHT MISSION PINBALL

SUBLOGIC
FLIPPER

Il n'est pas tout jeune ce jeu et la seule raison pour laquelle il est ici c'est qu'il vient de subir un sérieux lifting au niveau des couleurs : il est désormais compatible EGA et MCGA (16 couleurs).

Le flipper remis à neuf grâce à l'EGA.

Pas question d'aller introduire des pièces de 25 cents entre les touches du clavier du PC, et encore moins, je vous le déconseille, dans les lecteurs de disquettes.
Ici, toutes les parties sont gratuites et, une fois que vous aurez acheté la disquette, vous pourrer toujours racketter vos potes pour amortir la mise de fond.
Comme tout bon flipper sur ordinateur, il est paramétrable : bonus, sensibilité, gravité, etc.
Son éditeur gère également 30 modes de jeu dont vous découvrirez, à l'usage, toutes les subtilités.
Bref, si vous ne possédez aucun jeu dans le genre, c'est le moment !

PC et Compatibles

THE TRAIN

ACCOLADE
SIMULATION

Grâce à ce jeu hors du commun, vous allez être transporté en 1944 pour participier à une phase décisive de la bataille du rail.

En Août 1944, les Allemands tentent dans leur débâcle de rapatrier chez eux des trésors de guerre inestimables, aussi bien au niveau monétaire, qu'au niveau culturel.

Votre mission, en tant que résistant, est donc de vous emparer, sous le feu de l'ennemi mais avec l'aide de votre camarade Le Duc, d'un des trains transportant le butin Allemand stationné en gare de Metz.

Puis il vous faudra rediriger le convoi vers l'ouest pour rejoindre les alliés et ce, malgré les attaques incessantes des chasseurs bombardiers et la main–mise nazie sur le réseau ferroviaire.

La journée risque d'être animée... que vous possédiez une carte CGA ou EGA.

PC et Compatibles

L'une des scènes d'action : tirer sur les bateaux.

VOLEZ INVISIBLE !

F-19 STEALTH FIGHTER

MICROPROSE
SIMULATION DE VOL

Un simulateur de vol de plus ! Que peut-il offrir par rapport à ses prédécesseurs ? La technologie Stealth, c'est-à-dire la «furtivité», la quasi-invisibilité radar. Ceci doit amener un intérêt supplémentaire au jeu puisqu'on pénètre dans le domaine d'un des secrets militaires les mieux protégés.

Coïncidence, le nouveau MicroProse sort en même temps qu'est présenté (brièvement) au public le nouveau bombardier B2 utilisant les mêmes techniques. En fait, le F19 est assez différent et se rapproche beaucoup du Lockeed F117 A qui est opérationnel depuis 1981.

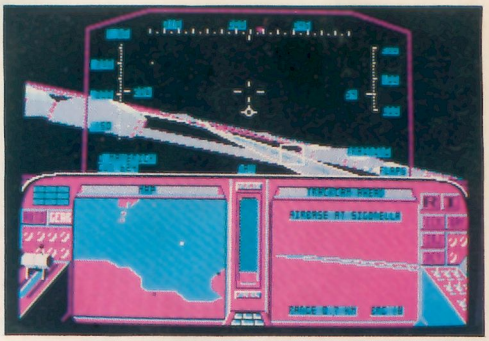
Le pilote amateur va pouvoir s'initier au vol «discret», avec des objectifs militaires à anéantir, le tout dans le plus pur esprit MicroProse : un manuel hyper détaillé d'une réalisation remarquable, un cache-clavier qui permet de s'y retrouver parmi les nombreuses commandes de l'avion, 4 cartes représentant le théâtre des opérations et 3 disquettes 5''1/4.

Le logiciel est conçu pour tourner sur tous les modes graphiques des PC. Il s'adapte aux possibilités de la machine et, si les effets sont spectaculaires sur un 80386 en VGA 256 couleurs, ils deviennent un peu limités sur un XT en CGA 4 couleurs. C'est surtout la vitesse qui devient limitée, d'ailleurs !

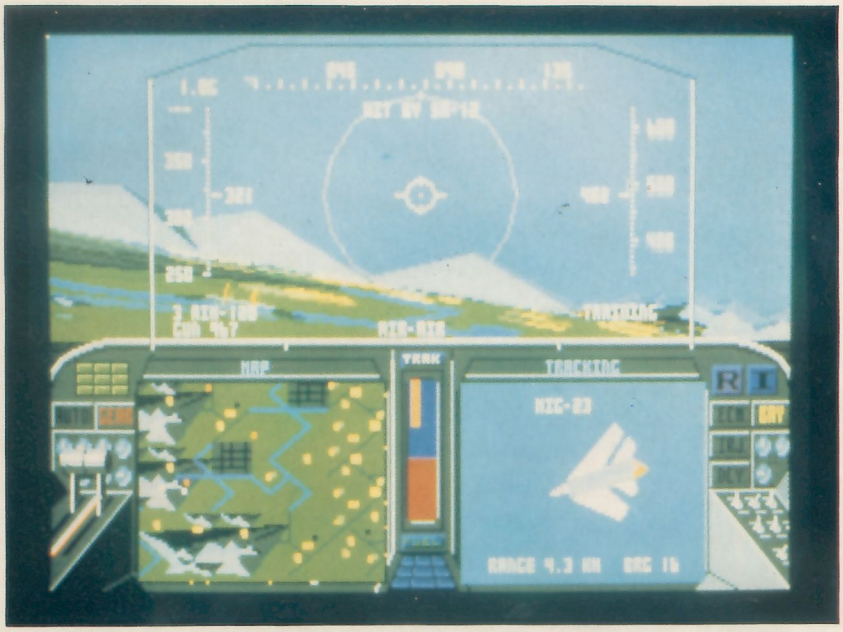
Si l'on passe sous silence ce défaut, on découvre de multiples facettes à cette simulation qui devrait plaire aux plus curieux, à tous ceux qui ont entendu parler de ces techniques de vol «furtif» et qui voudraient les expérimenter.

Quoi de plus marrant que d'aller agacer Kadhafi dans son fief de Tripoli, d'anéantir ses rampes de SAM et de rentrer incognito en Sicile en se jouant des radars côtiers. Quant aux pilotes des Migs libyens, ils y perdent leur latin !

Les autres missions seront plus délicates : dans le Grand Nord ou en Europe Centrale, on fricote avec les Russes et le Pacte de Varsovie : ces braves gens ont un peu plus d'expérience ! Un logiciel merveilleusement documenté, à savourer sur une bécane qui speede un max.



Approche sur Sigonella, en Sicile. (CGA)

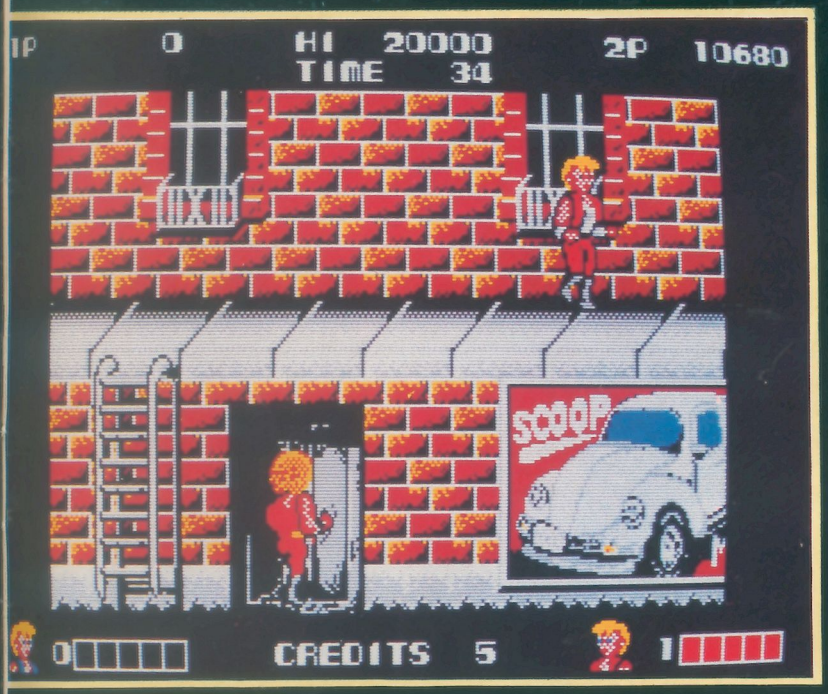


Bientôt, un Mig au tapis ! (EGA)

PC et compatibles

LE PC :
UN JOUEUR QUI S'IGNORE !

Quand on parle d'IBM PC ou de compatibles, on pense immédiatement aux nombreuses applications qui attendent ces machines dans tous les bureaux du monde. Traitement de texte, gestion de bases de données, feuilles de calcul, logiciels de CAO-DAO : ils ne manquent pas, les utilitaires ! Pourtant, depuis quelques mois, on découvre de plus en plus de jeux sur PC : une manière de joindre... l'agréable à l'utile !



Double Dragon : un beau graphisme en EGA.

• LE GRAPHISME

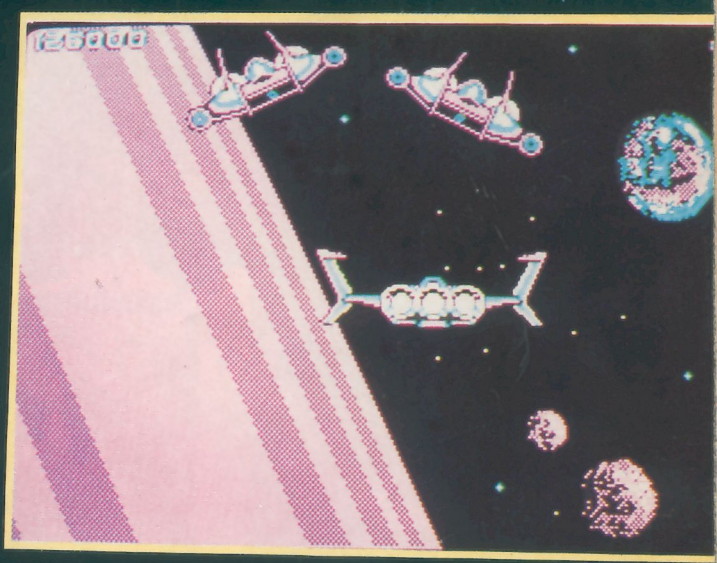
Vous imaginez, vous, le PC joueur, avec son cadre cravaté devant l'écran, les pâles couleurs de son graphisme de base et ses effets sonores propres à faire pleurer le plus gai des clowns ? La brèche, a été ouverte il y a quelques mois, avec l'avènement du PC 1512 d'Amstrad : 16 couleurs disponibles dans un mode qui, il est vrai, lui est propre. Il a réveillé les passions, à la fois chez les éditeurs de jeux et chez les vendeurs de hard qui ont déniché, pour lui faire concurrence, des cartes EGA à des prix plus démocratiques. Puis le 1640 ECD est venu enfoncer le clou.

Rappelons brièvement que le PC travaille en CGA, en 4 couleurs et en EGA, en 16 couleurs. Pour le jeu, c'est beaucoup mieux. La résolution graphique n'a rien à envier à certains ordinateurs puisqu'elle atteint, en EGA, avec un bon moniteur, 640 x 350 points en 16 couleurs. Sur un moniteur standard, on plafonne à 320 x 200 toujours dans ce mode 16 couleurs. Je ne vous parlerai pas des PS/2 qui peuvent gérer jusqu'à 256 couleurs.

Le mieux, pour se rendre compte de ce que ça représente, c'est de regarder les quelques photos d'illustration que nous avons choisies.

• L'ANIMATION

Elle est souvent un peu trop délaissée par les programmeurs. Ici, tout est à faire puisque la bécane ne dispose pas de générateur de sprites. Pour mémoire, c'est par exemple le cas du Commodore C64, ce qui explique la qualité de certains jeux sur ce matériel. Pourtant, le microprocesseur (8086 ou 8088) n'est pas des plus paresseux...



Galactic Conquéror : bravo l'animation !

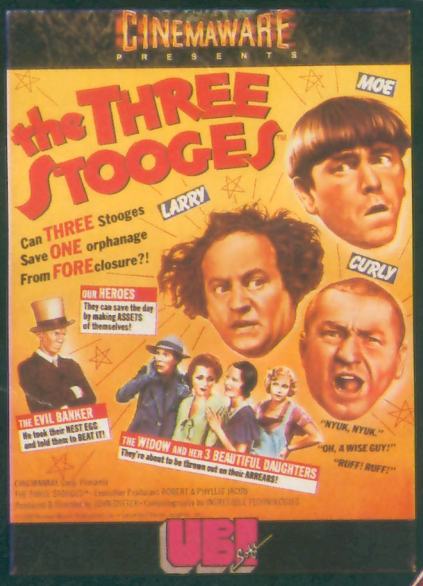
• LE SON

Doit-on en parler ? Les maigres effets sonores émis par le haut-parleur ridicule d'un PC peuvent-ils convaincre ? Oui car, quand les programmeurs veulent travailler un peu, on obtient de bons résultats. Parfois, il s'agit de digitalisations, rendues possibles par la mémoire assez vaste de la machine ; d'autres fois, le talent est au rendez-vous. Ainsi la musique de King Quest IV ne blesse pas les oreilles sensibles.

◀ King Quest IV : des effets sonores très soignés.

Il faut savoir les choisir. Les PC excellent dans tout ce qui est aventures (pas besoin d'animation) ou simulations (puissance de calcul adaptée et bien maîtrisée par les programmeurs). Si l'on réalise un hit-parade des jeux sur PC, on retrouvera nécessairement une grande majorité de jeux d'aventure, de rôle ou des simulations (techniques ou économiques). Les jeux de réflexion se taillent aussi la part du lion mais on relèvera quelques outsiders en arcade et action.

ALORS ET LES JEUX!



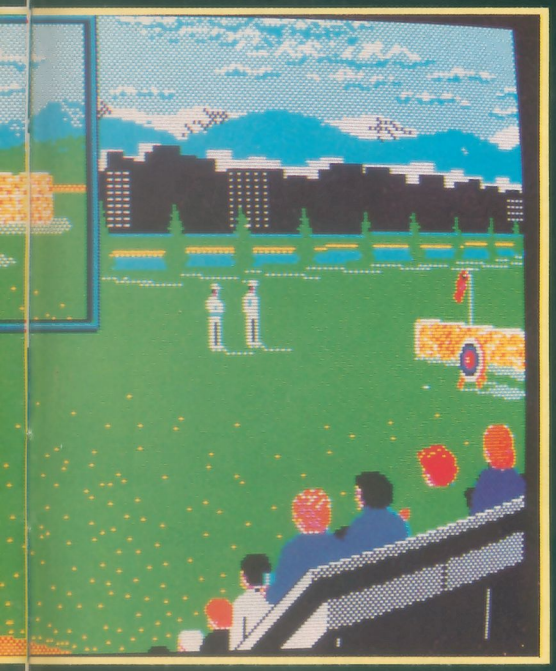
• AVENTURE ET ROLE

Parmi les plus beaux graphismes, on ne pourra manquer de citer Defender of the Crown. La série des Ultima, avec Ultima V en particulier, offre de bons scénarios et les amateurs de jeu de rôle ne devraient pas être gênés par les limitations du PC. Phantasie III n'est pas mal aussi, dans ce genre. Avec King Quest IV, surtout si l'on dispose d'une carte EGA, on atteint une qualité qui, à la vitesse d'animation près, n'a rien à envier à des machines plus joueuses ! On notera que beaucoup, parmi ces jeux, font appel à de bonnes connaissances de la langue anglaise. D'autres, tel Startrek sont plus explicites. Les français savent aussi se défendre honnêtement. Ainsi, Exxos avec son Arche du Captain Blood l'a prouvé. On attend aussi beaucoup d'Iron Lord de UBi Soft.

• REFLEXION

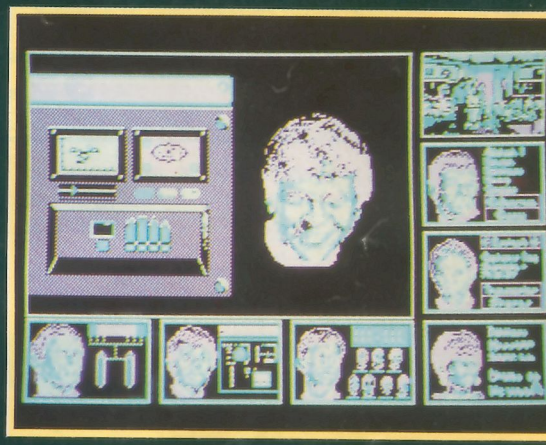
Dans cette gamme, on citera bien sûr les jeux d'échecs. Le dernier né de chez Psion semble très bien placé et prendra peut-être la relève de Chessmaster 2000, le célèbre titre d'Electronic Arts, qui allie beauté des graphismes et ergonomie à ses nombreuses possibilités de jeu. C'est, à la fois, un redoutable adversaire et un maître patient et dévoué.

Tetris, lui, est un casse-tête d'un autre genre. On ne regrettera pas d'acheter cet «anti casse-briques», ce jeu qui demande à la fois présence d'esprit, réflexes et esprit constructif. Un jeu qui devient vite entêtant et qui devrait être remboursé par la sécu ou reconnu d'utilité publique.



• LES SIMULATIONS

Elles sont nombreuses et l'on peut s'essayer au pilotage de tout ce qui vole, flotte, roule et j'en passe ! La plus célèbre est le Flight Simulator qui, à force de grandir, en est arrivé à sa version III. Il offre à l'apprenti pilote tout ce que ce dernier pourrait apprendre à l'aéro–club du coin. Avantage : il coûte moins cher en heures de vol ! Restons en l'air avec Gunship, de MicroProse, un simulateur d'hélico de combat. Remarquable, surtout en EGA, il ajoute à la simulation, le petit plus ludique qui fait qu'on s'amuse à faire la guerre. Tiens, si la guerre sous–marine vous tente, Silent Service vous enseignera tout des commandes d'un sous–marin à moins que vous ne lui préfériez le best seller «Hunt For Red October» d'Argus. Pour rester chez les militaires et refaire Waterloo, Verdun ou Omaha Beach à sa manière, il y a UMS de Rainbird (Universal Military Simulator).



• ARCADE ET ACTION

C'est la catégorie la plus facile à critiquer, pour les raisons déjà évoquées ci–dessus. Pourtant, on y trouve de bons titres. De l'inoubliable Marble Madness (agaçant au possible) à Last Ninja, en passant par les super productions comme Rocket Ranger ou l'hilarant Three Stooges on en arrive aux simulations sportives : Test Drive et sa conduite automobile, Leaderboard pour les golfeurs en chambre, en terminant par l'excellent The Games, Summer Edition.

Les programmeurs savent faire bouger les images et parfois, vite ! Double Dragon, en version CGA (pas en EGA, hélas !), se défend très bien et le Galactic Conqueror de Titus n'est pas mauvais dans le genre.

Alors, le PC est une machine d'arcade ? Non, pas vraiment, mais, c'est tout de même une bonne bête de jeu, aussi, investissez rapidement dans un joystick et oubliez, pendant quelques minutes, Lotus 1–2–3 !

PA

PETITES ANNONCES - PETITES ANNONCES - PETITES ANNONCES - PETITES ANNONCES - PI

Vends Amstrad CPC 6128 couleur + imprimante DMP 2000 + 16 disk (avec drivers programmes). Valeur : 6200 F, vendu : 4990 F. Tél. 23.67.52.47 (de 18h00 à 20h00 – Aisne)

Vends Amstrad 6128 couleur + joystick + nbrx jeux + Utilitaires. Encore garanti 1 an. Prix : 3500 F. Tél. 47.81.75.46 après 18h00.

Suite erreur achat, vends logiciel éducatif anglais 6è visa pour Hyde Park - Disquette 5 pouces 1/4 13,3 cm + bande audio 100 F (acheté 235 F). Ecrire DAUTRECQUE Thomas - 71 rue de Laon – 02840 ATHIES SOUS LAON

Vends Amstrad 464 + moniteur couleur + logiciels (20) + manuel, bon état : 2000 F. Tél. : 49.55.05.06 après 18h30

Vds Atari 520 ST double face nouvelles Roms : 3000 F. Tél. 47.85.87.63. Fabrice (Dép. 92)

Vends CPC 464 monochrime + manuel + revues + manette (speedking) + jeux + livres pour programmation simple ou avancée + coffret d'initiation au Basic. Prix : 1800 F à débattre. Réponse assuére au 84.21.05.74. Demander Jacques - 55 Fbg des Ancêtres - 90000 B.

Achète CPC 6128 + moniteur couleur. Ecrire à SERVAIS Béatrice – 338 Bd Picon – 83200 TOULON

Urgent ! Vends Commodore 64 + 1541 + disks vierges + boîtes rangement : 2500 F. TOUCHEBŒUF Benjamin – 49 Rue de l'Ermitage - 75020 PARIS. Tél. 43.58.59.69

Vends Amstrad PC 1512 (1 an) peu servi ; très bon état. Monochrome avec jeux + joystick pour PC + logiciels. Prix : 4000 F. Tél. 47.80.62.08 après 17h00

Vends CPC 464. Prix à débattre. Avec mon monochrome + jeux + manuel + livres de programmation + revues + boîte d'initiation au Basic : cas. + cours + manette de jeux speedking neuve. Tél. pour renseignements 84.21.05.74. Demander Jacques – 55 Fbg des Ancêtres - 90000 BELFORT

Achète lecteur disk 1541 pour C64. Cherche jeux en K7 pour C64, news et anciens à prix intéressant sur région de Lille. Christophe DEWINTRE – 106 rue de Tourcoing 59170 CROIX. Tél. 20.98.52.54

Vends Z681 avec extension mémoire 1Gk et 2 cassettes de jeux ainsi qu'une dizaine de livres concernant le ZX 81. Ecrire à WEITTEN Louis – 26 Le Beau Séjour – 57134 DISTROFF ou tél. au 82.56.95.17. Prix à débattre.

Cherche contact Amiga. Non sérieux s'abstenir. Alexandre JOUANDEAU – 3 rue sous Montaigu Yermenonville – 38130 MAINTENON. Tél. 37.32.34.98

Cherche contact(s) sur TO8D pour échange de bidouilles ! Assembleur & Basic et de softs. J'accepte tout ! Boris au 93.54.27.64 ou écrire à Boris LAVENIR - 31 rue G. de Ste Agathe – 06500 NICE. BAT. M

Vends pour Amiga jeux originaux : Grid start XR 35, 50 F chacun. Bubble Bobble, Turbo Cup, Sentinel, Ferrari ; Form. one , Leatherneck, Roadwars, Buggy Boy, Explora, Obliterator, Summ., Olymp. : 120 F chac. ou 1000 F le lot. CAZADE Gilles - 75003 Paris. Tél. 42.74.68.97

Vends T08 + lecteur disquette et cassette + nombreux jeux + joystick + crayon optique. Prix intéressant. Ecrire ARAGON Stéphane - 4 rue Eugène Millon – Paris 15. Tél. 45.32.49.88. Réponse assurée

Achète Amiga 500 + Moniteur 1081 dans l'Yonne. Tél. 86.48.16.59. Demander Damien. Merci d'avance.

Vends jeu Sega (Rocky, The Ninja, Qartik, etc) 100 F pièce. BOUCHER Laurent après 18 heures 47.58.73.57

Amiga cherche bon programmeur graphiste, mucicien pour création de démos. Contacte moi au 20.73.21.55 ou écrire à Philippe, Rue Ounaut Résidence St Exupéry – 59100 ROUBAIX

Cherche prise péritel pour Amstrad CPC 464. Vends jeux pour Amstrad CPC 464 (400 jeux). Cherche console SEGA + jeux MAZARIN 1000 F. Tél. 64.48.59.93. GOSSELIN Christophe – Parc de la Grange B2 rue Henri Barbusse – 91380 CHILLY

VENDS CB64 lecteur cassette + joystick + manuel + prise Peritel + Turbo 64, Turbo ABC et plus de 600 jeux. Tél. 88.27.79.03 après 18h00 et entre midi et 14h00 tous les jours. Demandez SOMSACK. ECHANGE JEUX.

Vends synthé. vocal techni musique. Très bon état : 400 F (version CPC 664). Tél. 90.89.45.30 après 19h00.

Vends CPC 464 mono + jeux + manuel + revues + livres de programmation +coffret compr : 2 cassettes d'exercice et de contrôle des connaissances et classeur de cours. Tél. 84.21.05.74. Demander Jacques. Jacques CHARPENTIER – Lycée Courbet – 90000 BELFORT. Prix à débattre.

Cherche contact avec joysticqueur sur PC. Mr HAMIMI _ 93320 PAVILLONS SOUS BOIS. Tél. : 48.02.04.47. Demander Frédérick.

Vends 520 STF nouvelle roms sous garantie + livres + logiciels jeux Blood explorat Opération Jupiter Masque, etc. Tél. 46.32.64.39. après 19h00. Prix : 4000 F – 92350 PLESSIS ROBINSON

Cherche originaux sur Amiga région parisienne, 150 F. Vends Amiga 1000 + moniteur HR + Drive externe + jeux pour 6800 F – Urgent. Tél. 60.80.10.85 après 20h00. Demander Jérôme. A saisir cause double emploi.

PC 1512 cherche contacts pour échange idées, bidouilles, logiciels. Réponse assurée. BRIZARD Pascal - 12 bis rue Pierre Lorgnet - 95500 GONESSE

PETITES ANNONCES GRATUITES

M2

MICRO WORLD - BP 2 - 56200 LA GACILLY

chiers en français rendent très simple l'accès à ce logiciel d'une manipulation très aisée et d'une visualisation fonctionnelle. Les notes peuvent être rentrées soit au clavier du ST, soit par l'instrument, soit par la «souris». Idéal pour la composition, la recherche et l'impression.

Le «BIG BAND» est un composeur–arrangeur orchestral. Il fait rentrer un grand orchestre dans l'ATARI ST. En effet, il peut, à partir d'une grille d'accords, générer une mélodie (ou plusieurs), à partir d'une simple mélodie, créer tout l'accompagnement musical et rythmique. De très nombreux choix de genres et d'orchestrations sont proposés et tout peut être «revu et corrigé» suivant son goût. Ce logiciel est la réalisation d'un défi : faire de la composition et de l'arrangement intégral avec un ordinateur !

Le «TRACK 24» apporte une véritable révolution dans le marché des logiciels et des séquenceurs. Pour un prix extrêmement abordable, il offre la possibilité d'enregistrer sur 24 pistes, de mixer, de supprimer, insérer, lire les notes, copier, couper, transposer... Dernier né de la série MUSILOG, il apporte à tous les utilisateurs de ST la possibilité de s'initier à la musique, à la manipulation (en français) des logiciels et de connaître le plaisir de la création.

Le «MIDIMIC» est une découverte française unique en son genre. Il offre la possiblité de n'utiliser que la voix (ou le son d'un instrument, comme une flûte, un sax...) pour générer les différentes sonorités des synthétiseurs ou expanders.

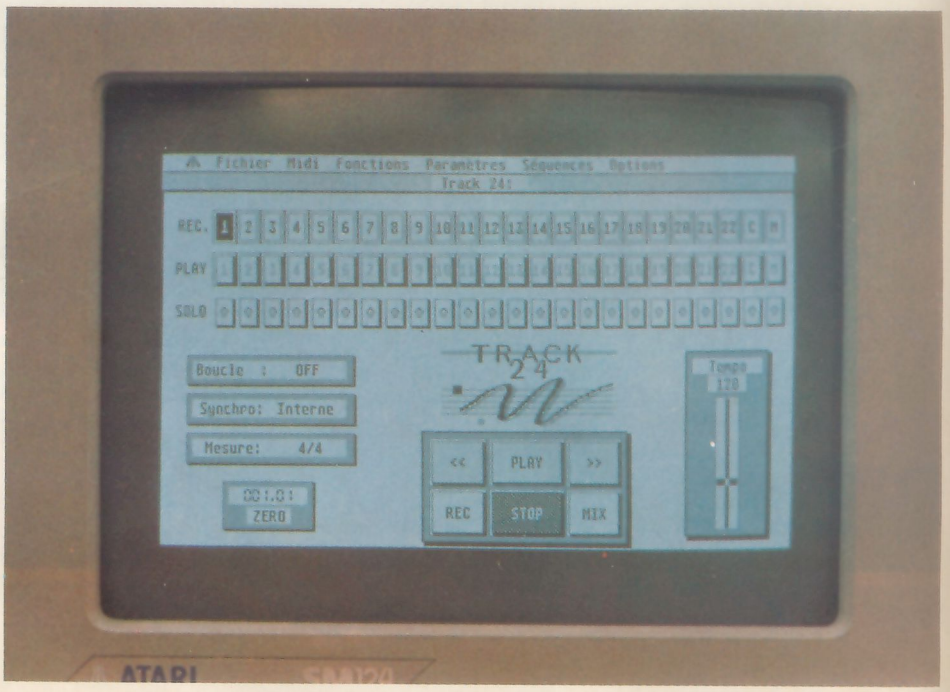
En effet, ce micro MIDI est un convertisseur rendant possible, au travers des cordes vocales l'exploitation de données sélectionnées suivant les besoins des créations. Doté de capacités de plusieurs hauteurs de sons, d'accords et de transposition, de différents «PITCHS»... le «MIDIMIC» est un nouvel instrument résolument tourné vers l'avenir. L'ordinateur musicien ? C'est déjà bien le présent !

INOUI !

Musilog

24 musiciens chez vous... pour vous !

ENREGISTRER
COMPOSER
ARRANGER
MIXER etc.
sur ATARI ST



LE STUDIO MIDI LE MOINS CHER DU MONDE :

490 F !

TRACK 24

SEQUENCER 24 PISTES

COMUS FRANCE 65 à 69 b J.-Boudry. 94035 Créteil cedex France Tél. : (1) 43 39 40 55

L'INFORMATIQUE MUSICALE

Depuis quelques temps déjà, certains professionnels utilisent régulièrement pour leurs créations un ordinateur. Cette façon de procéder a reçu un nom :

MUSIQUE ASSISTEE PAR ORDINATEUR ou M.A.O.

De plus en plus, les musiciens, les amateurs et le grand public intéressés par l'informatique et ce qui en découle s'ouvrent à cette nouvelle voie et en tirent des moments inoubliables de recherches et de résultats.

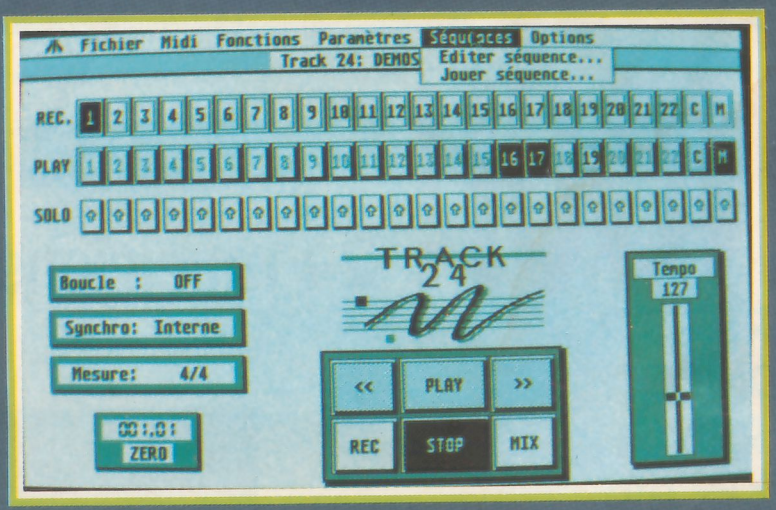
Comment aborder l'informatique musicale ?

Il faut tout d'abord savoir que ce système fonctionne grâce au langage MIDI. L'interface MIDI, comme celà se nomme, permet à différents «produits» de se trouver reliés entre eux par un simple câble de connexion formant ainsi une unité capable de dialogues internes et de totale complémentarité. Le cas le plus concret est celui d'un ordinateur ATARI ST (520 ou 1040) associé à un clavier ou synthétiseur (possédant comme le ST une prise MIDI) ou/et à un expandeur (souvent une boîte contenant de nombreuses sonorités), un logiciel musical fonctionnant sur l'ordinateur servant de bases essentielles de données et permettant la création.

Le type de logiciel musical le plus répandu est le SEQUENCEUR. Ce que l'utilisateur souhaite surtout, c'est pouvoir s'enregistrer. Branché sur un ST et se servant d'un clavier MIDI, il aura, avec ce logiciel, un pseudo magnétophone. Pseudo, car les données envoyées par le système MIDI seront restituées par le même clavier ou tout autre clavier ou «produit» MIDI. En fait, les informations envoyées à l'instrument seront rejouées automatiquement et le morceau de musique sera retransmis comme un morceau enregistré.

La gamme MUSILOG propose, sur ATARI ST, un SEQUENCEUR ARRANGEUR «STUDIO 24», UN COMPOSEUR, aide à la création, «BIG BAND» et un tout nouveau SEQUENCEUR «TRACK 24». Un complément, sous la marque DIGIGRAM, ouvre de nouveaux horizons, le micro MIDI convertisseur pour la voix et les instruments, le «MIDIMIC».

Le «STUDIO 24» est un séquenceur enregistreur de 24 pistes. Il conserve les notes, mixe les différentes pistes, peut supprimer, insérer, copier, couper, coller, transposer... harmoniser et dans le but de protéger les œuvres, imprime sous forme de partition (format SACEM) celles que l'on voudra rendre inoubliables ! Des fi-



DU BASIC AU C

S'il y a un langage à mode aujourd'hui, c'est bien le «C». Mais lequel choisir ? Pour vous aider, nous vous proposons ce moi–ci un test comparatif des trois grands : Latiice C de Metacomco, Lazer C de Megamax et Mark William's C.

	LASER C	LATTICE C	MARK WILLIAMS
Configuration minimum souhaitable	1 Mo	1 Mo	1 Mo + disque dur
Présentation	3 disques simple face	3 disques simple face	5 disques simple face
Documentation	++++	+++	+++++
Convivialité	+++++	+++	++
Débuggeur intégré	+++	+++++	non inclu
Transportabilité	+++	+++++	+++
Editeur de ressources	oui	oui	oui
Librairies (fonction des dispositions)	++++	+++++	++++
Rapidité de compilation et linkage	+++++	+++	+++
Rapport qualité prix	++++	+++++	+++
Prix public constaté	1800 F TTC	1000 F TTC	1600 F TTC
Les plus de chacun	Procédure UNIX Assembleur intégré	Procédure UNIX - Supporte 68881 - Portable sur PC	Débuggeur puissant vendu à part (C SOURCE)

Lattice C, standard sur PC, est le seul à gérer le coprocesseur arithmétique et à avoir une bibliothèque d'ouvrages en français. Le Laser C allie convivialité et rapidité. En ce qui concerne Mark William's C, une fois équipé de son debugger, il devient très intéressant puisque le C peut être interprêté.

HUMAN TECHNOLOGIES : LES NOUVEAUX ZZ

Toujours plus pour le ST, c'est ce que propose Human Technologies. Voici deux nouveaux utilitaires dans des domaines très différents, adaptés au ST monochrome.

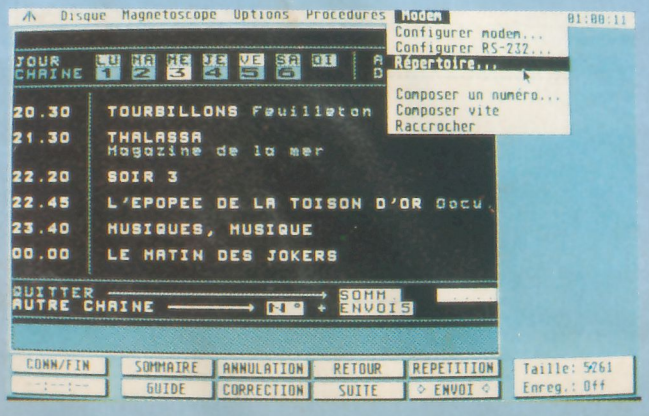
• ZZ–COM

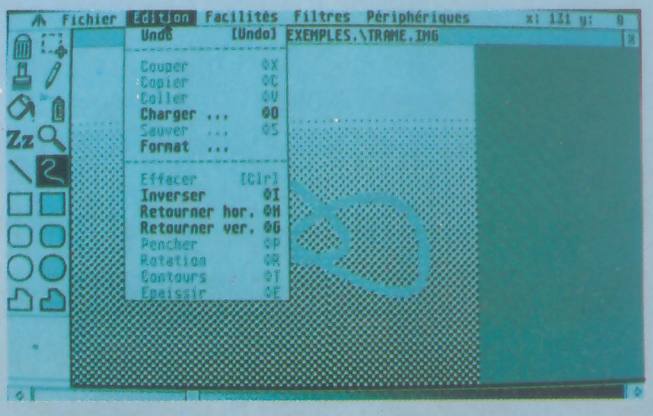
Ah, le minitel ! Un outil dont on se passe difficilement... Hélas, il est bien peu pratique !
Aux côtés d'un ST, tout peut s'arranger, surtout après avoir découvert ZZ–COM, le tout dernier émulateur Vidéotex.
Premier avantage, une grande qualité d'image.
Ensuite viennent tous les petits «plus» qui rendent la vie si facile : enregistrement et sauvegarde d'images réutilisables sous d'autres formats, compteur pour éviter de se ruiner, connexions automatisées.
Fin du fin, le pilotage du logiciel par la souris va jusqu'à permettre l'accès aux diverses options des menus des serveurs.

• ZZ–LAZY PAINT

Qu'attendez–vous d'un logiciel de dessin ?
Tout ! ZZLP (ça va plus vite !) est l'outil qu'il vous faut.
Adapté à toutes les résolutions, il est capable d'utiliser au mieux un scanner ou une imprimante laser.
Interface avec les logiciels de PAO, il peut aussi travailler en format A3.
Bien entendu, on retrouve les fonctions de base d'un logiciel de dessin avec, entre autres, 64 niveaux de gris choisis dans 3 types de trames.

C'est spectaculaire, surtout lors d'une sortie laser à 300 dpi !





L'ALADIN NOUVEAU CRU EST ARRIVE

Nouvelle version mais également nouvelle présentation, le logiciel devient vraiment intéressant. L'emballage renferme toujours les deux disquettes, l'une pour l'Atari, l'autre pour le MAC, aussi que les ROM 64 Ko.

La version 2.10 rend le ST autonome en ce sens qu'il peut lire les disquettes en provenance du MAC. De quelle manière ?

C'est très simple, la disquette MAC est livrée avec un utilitaire de formatage de 350 Ko. Comment fonctionne–t–il ? Là, il vous faudra un peu de patience. En effet, il est avant tout nécessaire de formater des disquettes en simple face (400 Ko) sur le MAC. Ensuite, il faut utiliser l'utilitaire pour le passer en 350 Ko lisible par le lecteur de l'Atari.
Enfin, il suffira de transférer vos softs et vos fichiers sur ces disquettes.

Un conseil, prenez toujours une ou deux boîtes de disquettes formatées d'avance, elles sont en simple face.

La disquette Atari est elle livrée avec une liste complète des softs testés et qui marchent avec Aladin.

On peut aujourd'hui retenir une chose de cette version, son autonomie.
On peut toujours utiliser le câble pour faire les tranferts de soft du ST au Mac ou de Mac au ST.

De plus, les UPDATES sur ce produits sont garantis.

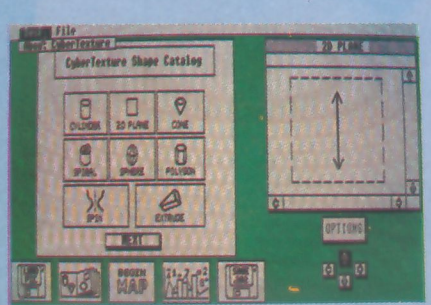
Alors, à vos MAC, prêt, partez.

L'ART CYBER

La création graphique est une des tâches où le ST excelle ; voici 2 utilitaires, produits par Antic, qui aideront grandement les artistes.

CYBER TEXTURE

Il s'agit d'un logiciel de conversion d'image du type DEGAS (.PI1, .PI2) ou NEOCHROME (.NEO) en objet 3D compatible avec CYBER SUTDIO (CAD 3D). Après avoir chargé une image et préparé celle–ci (zone d'image à convertir), il faut choisir une des primitives 3D disponibles (sphère, cylindre, cône, anneau...) et lancer le transfert. Par exemple, l'image est un planisphère et elle va être recalculée pour envelopper une sphère. Après calcul, le fichier objet résultant est exploitable à l'aide de CYBER PAINT, CYBER STUDIO, CYBER CONTROL.
Avant d'exploiter le fichier objet, il est possible de le modifier à l'aide des outils disponibles.
CYBER TEXTURE nécessite 1 Mo de Ram et CYBER STUDIO (ou CAD 3D).



CYBER SCULPT

Logiciel de création graphique en 3D. Il dispose de fonctions de dessin et de déformations très puissantes (miroir, déformation verticale, horizontale...) et novatrices (fonction aimant).
Le dessin est facilité par des primitives 3D (sphère, cône, anneau...) et est modifiable à volonté.
Pour cela, il suffit de choisir le mode de travail, par exemple ligne, et de modifier celle–ci (déplacement, suppresion, copie...).

CYBER SCULPT est d'un emploi aisé et performant.

Les objets 3D créés peuvent être transférés dans d'autres logiciels de la gamme CYBER (CYBER STUDIO –animation–).
C'est le logiciel de dessin 3D qu'il manquait à CYBERSTUDIO.

BD ET DA : AMIGA, BIEN SUR !

La Société Américaine GOLD DISK, déjà connue des utilisateurs d'Amiga grâce à ses deux produits de PAO : Professional Page et Page Setter, s'attaque aujourd'hui au marché de la Bande Dessinée et du Dessin Animé avec deux nouveaux produits : COMIC SETTER et MOVIE SETTER.

COMIC SETTER :

Bande dessinée, dessin animé, des mots magiques ; c'est donc avec plaisir que je charge Comic Setter, le logiciel de fabrication de B.D.

Je commence donc par créer ma zone de travail. Je définie le nombre de cellules, la couleur des fonds, le format des cellules qui peut être modifié à volonté, le logiciel aligne tout automatiquement : génial !!

Avec COMIC SETTER, vous disposez d'**un logiciel de dessin performant** qui fonctionne en mode entrelacé et en moyenne résolution et d'une multitude d'autres utilitaires dont l'aérographe grâce auquel vous pouvez modifier la pression de l'encre. Si vous avez l'habitude d'utiliser un autre logiciel de dessin, aucun problème, il accepte toutes les images au standard IFF.

Une grande **variété de format de bulles** vous est offerte, le logiciel se charge du centrage et de la justification de vos textes et met à votre disposition plusieurs fonds. L'éditeur de bulles accepte de plus tous les fonds de l'Amiga.

Pour ce qui est de l'impression, vous pouvez bien sûr utiliser votre imprimante couleur. Si vous avez une noir et blanc, vous pouvez définir une échelle de gris.

Alors, tous à vos crayons, Comic Setter est un très bon logiciel que vous pouvez acquérir pour moins de 1000 F.
Sont également disponibles les "Clip Art" : Funny Figures, Super Heroes, Science fiction.

MOVIE SETTER :

Le deuxième nouveau produit de la gamme Gold Disk se nomme MOVIE SETTER, le seul programme d'animation pour l'Amiga «WYSIWYG».

Pour son fonctionnement, il faut 500 Ko de RAM.

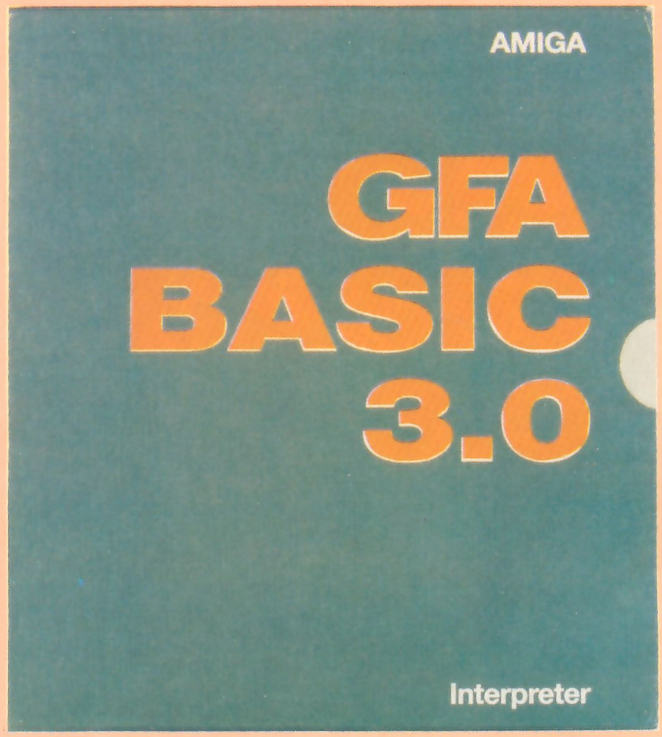
Il utilise les techniques des studios de Walt DISNEY, ce qui le rend très souple d'utilisation. Une série de dessins est disponible dans les Clip Art fournis avec le logiciel (personnages dans différentes positions, fond...). A chaque changement d'image, MOVIE SETTER enregistre et à tout moment, il est possible de voir l'animation, de la modifier...

MOVIE SETTER sait aussi gérer une bande sonore en parfaite synchronisation avec l'animation (effet stéréo, panoramique...).

Un des points forts de MOVIE SETTER est sa gestion des scrollings horizontaux et verticaux ainsi que sa rapidité (jusqu'à 60 images par seconde).

Les sauvegardes sur magnétoscope sont possibles si vous utiliser un genlock.

MOVIE SETTER est un très bon logiciel d'animation et ses qualités en font le plus performant sur AMIGA.



Le GFA BASIC AMIGA, disponible en version française ce début d'année, obtiendra certainement le même succès que son homologue sur ATARI ST.

Nous avons testé pour vous la version allemande du produit ; en voici quelques caractérisques :

Comme sur ST, ce langage possède des **instructions structurées** de type PASCAL ou C (SELECT CASE, DO WHILE.), la possibilité d'utiliser des variables locales ainsi que des instructions puissantes de déboggage et de gestion d'erreurs (STOP, TRACE, ON ERROR...).

Côté graphisme : les fonctions graphiques fonctionnent avec **tous les modes et les résolutions graphiques disponibles sur AMIGA** :
Résolution standard (320 x 256), Haute résolution (640 x 256), HAM (4096 couleurs), HALFBRITE (64 couleurs) en mode entrelacé ou non.

Mise à part les instructions graphiques standard du type PLOT, LINE, BOX, CIRCLE..., le GPA possède, entre autre, une instruction permettant la synchronisation du balayage de l'écran.

La gestion des BODS (Blitter Objects) devient un jeu d'enfant grâce aux commandes OBJECT.SWAPE, OBJECT.X, OBJECT. PRIORITY.

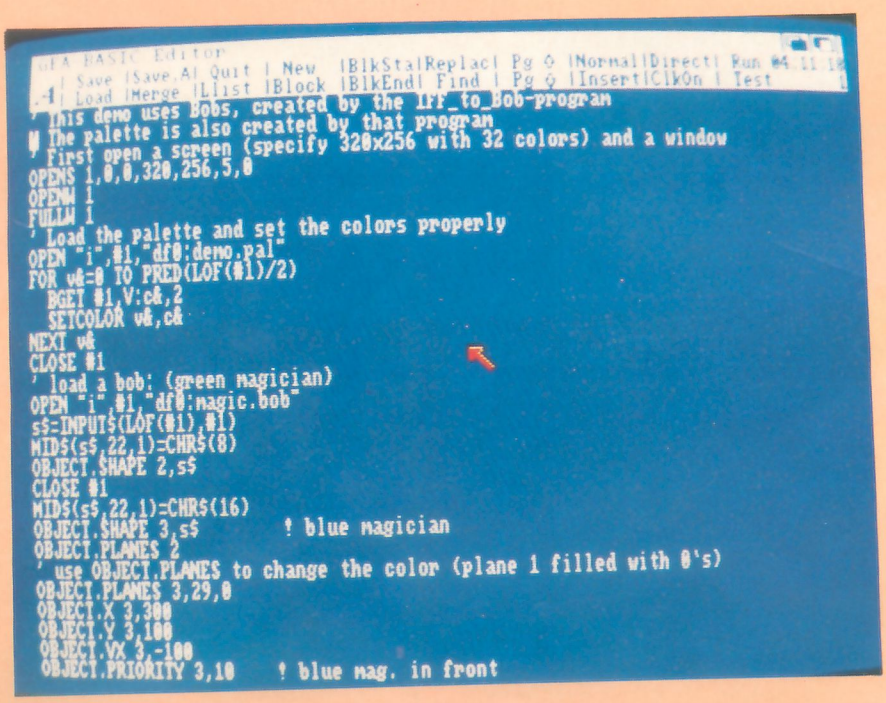
Des commandes simples, faisant appel à la librairie INTUITION de l'Amiga, permettent de **gérer la souris, les menus, les fenêtres et les requesters (boîte)**.

Un requester de sélection de fichier est disponible, comme sur ST, avec l'instruction FILESELECT (non implémentée sur les autres BASIC).

D'autre part, le GPA est doté d'**instructions très proches de l'assembleur** permettant, entre autre, la manipulation de bits (BCLR, SHL, ROR....)

Il est, en outre, possible d'intercaler des routines écrites en assembleur ou en C

Utilisant toutes les capacités Hard de la machine, c'est le BASIC le plus complet (instructions et structure) qui existe sur Amiga.

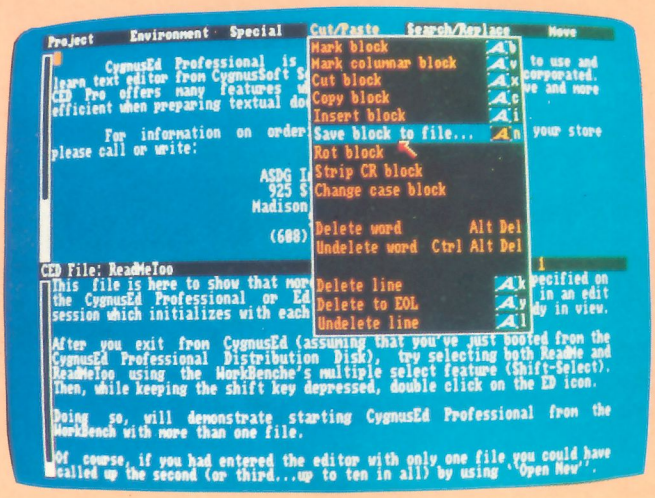


CYGNUS ED. PROFESSIONAL

Les développeurs savent tout l'intérêt que présente un bon «éditeur». Cygnus Software a pensé à eux avec Cygnus Ed. Professional.

Avec sa possibilité de rester résident en mémoire, il possède de nombreux atouts.
Commençons par la gestion du clavier international (y compris les accents) et celle du pavé numérique avec une gestion de curseur comme sur PC (lorsque le clavier est utilisé, le curseur souris disparaît).

Orienté programmation, il permet la recherche de la parenthèse correspondante et l'indentation automatique.
Rapide, il l'est ! Le raffraîchissement écran atteint 30000 car/sec. et la recherche de texte 100000 car/sec.



Citons encore les multiples vues d'un même document, le «couper/coller» vertical, le positionnement automatique des «requesters» à l'emplacement du curseur souris, le paramétrage de l'écran jusqu'à 1000 x 800 (PAL, NTSC, entrelacé ou non).
Les caractères de contrôle sont visualisables, les tabulations paramétrables, et on peut positionner des «marks» (jusqu'à 3).
Edition de fichiers binaires, exécution des commandes DOS et programmation de sauvegardes automatiques après un temps défini par l'utilisateur sont aussi au menu.
Alors, avez–vous trouvé ce qu'il lui manque ?

SUPERBACK

Back pour «back up». Avec SuperBack de The Disc Company, votre disque dur ne vous mènera plus la vie... dure. Un petit back up régulier et les risques de perte de données sont réduits au strict minimum.

Les trois principales qualités de SuperBack sont : la rapidité, la puissance, la simplicité d'emploi.
Il est capable d'effectuer des copies sélectives (fichier ou répertoire).
La sauvegarde sur disquette de 20 Mo dure 20 minutes..
Faites le calcul !

Toute sa puissance réside dans le fait qu'il utilise une structure évoluée de fichier, qui a été conçue dans le but de l'archivage.
Employé à partir de la souris, du clavier, du workbench ou du

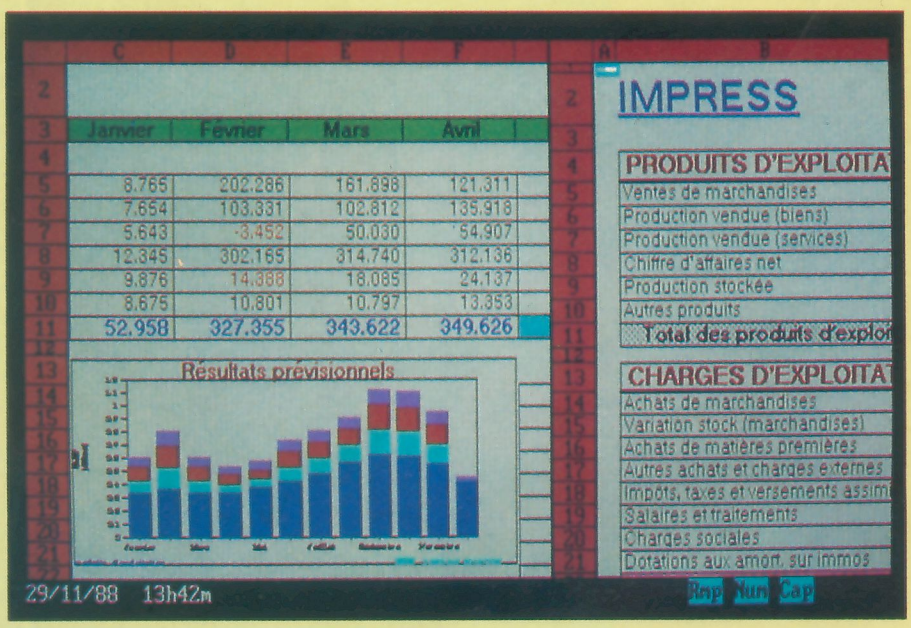
CLI, il fonctionne avec tous les disques durs (ou RAM disks) et même à partir des réseaux.

La procédure de restitution est raccourcie par le fait que SuperBack ne lit que les disquettes nécessaires.
Enfin, ces disques de sauvegarde peuvent être copiés très simplement, par Diskcopy.

Très confiante en la qualité de son produit, The Disc Company propose même à l'utilisateur de changer son utilitaire actuel de back up contre SuperBack, à un prix promotionnel...

IMPRESS POUR LOTUS 1–2–3

Quel est le tableur le plus répandu dans les entreprises ? Lotus 1–2–3, c'est sûr ! Pourtant, il lui manquait quelque chose pour lutter avec la concurrence : des tracés graphiques de qualité.



Impress est né. Ce logiciel conçu par Lotus est à considérer comme une extension de la version 2 de Lotus 1–2–3. Ce dernier y gagne en qualité d'affichage et d'impression sans perdre en efficacité.

Développé en France par Aleph 2, Impress offre à l'utilisateur le concept «Wysiwyg».

Finis les casse–tête ! Encadrer un tableau, modifier sa couleur en tout ou partie, y incorporer des graphiques et imprimer le tout sous une présentation prête à être incluse dans vos rapports et documents.

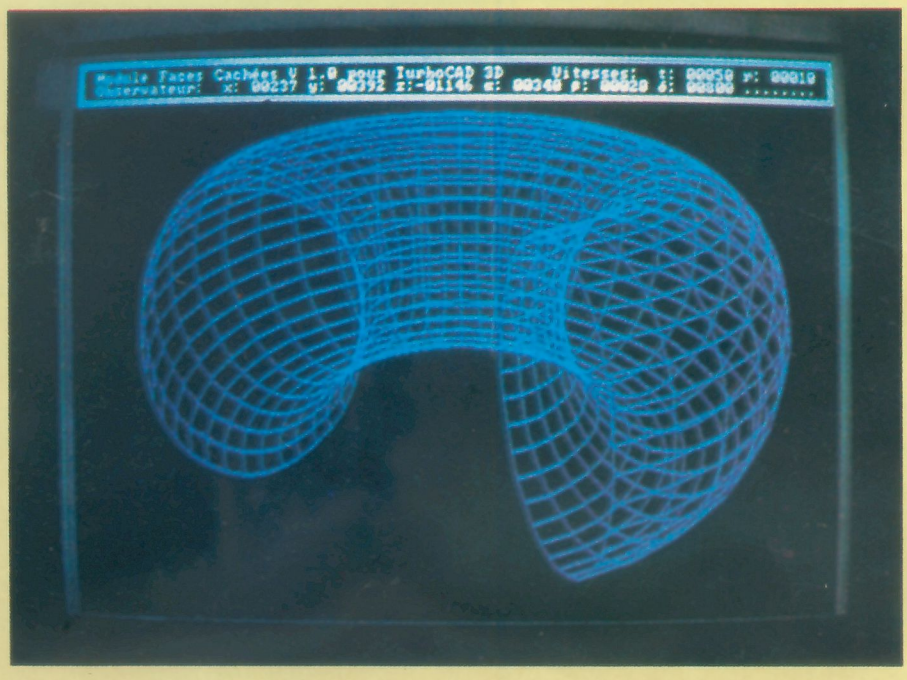
En effet, Impress sait utiliser au mieux l'imprimante qui complète votre poste de travail, qu'elle soit laser ou couleur.
Un jeu complet de fontes accompagne Impress.
Il occupe entre 60 et 100 Ko de la mémoire (en plus de Lotus 1–2–3).

Si vous possédez déjà Lotus 1–2–3, Impress vous coûtera 1600 F HT.

Si vous aviez l'intention d'acheter Lotus 1–2–3, on vous fera pratiquement cadeau de Impress puisque l'ensemble vous sera proposé autour de 4100 F HT.

TURBO CAD 3D

Concevoir, modifier, créer des objets en 3 dimensions, et faire tourner le tout avec une grande simplicité d'emploi, c'est Turbo CAD 3D.



Sans faire appel au coprocesseur arithmétique, Turbo CAD 3D sait être rapide. C'est déjà une performance en soi.
Quand cette rapidité s'allie à de grandes performances et à une relative simplicité d'emploi, on comprend vite le succès du logiciel !

La version de base a un espace de définition de 3 fois 64000 points.
Chaque objet créé est mémorisé dans une base de données tridimensionnelle.
Programmé en assembleur, il possède un puissant éditeur et un langage de programmation permettant l'accès à toutes les fonctions du logiciel.

Les quelques minutes qui suffisent à un débutant pour créer son premier objet sont la preuve de la simplicité d'utilisation de Turbo CAD 3D.

Deux modules d'extension viennent enrichir la version «Plus», l'un permettant la conversion de fichiers, l'autre le traitement des faces cachées.

Produit par Handshake, il coûte 1240 F HT ou 2230 F HT pour la version «Plus».

MICROSOFT WORKS : L'INTEGRE NOUVELLE GENERATION

Qu'y a-t-il dans un intégré ? En principe, 4 classiques : un traitement de texte, un tableur, une base de données et un module de communication. Microsoft Works possède tout cela, voyons en quoi il diffère des autres.

La principale qualité apparaît d'entrée, dès que vous observerez une première démonstration : il est simple à utiliser et très cohérent avec une interface pratiquement identique pour tous les modules.

Ici, tout a été conçu pour éviter la complexité.

Un didacticiel intégré facilite la prise en main et on peut y accéder tout en travaillant : c'est l'anti trou de mémoire !

Les menus déroulants sont les bienvenus dans cet univers où même la souris a sa place.

Intelligemment pensé, il n'impose pas de fermer un fichier pour aller travailler dans un autre module.

Le **traitement de texte** est complété d'un correcteur orthographique contenant quelque 100000 mots.

Evidemment, il sait faire tout ce que l'on attend d'un bon traitement de texte, dont l'élaboration de lettres types, formulaires, documents illustrés par des graphiques ou tableaux en provenance des autres modules.

Le **tableur** propose une grille de 4096 lignes sur 256 colonnes.

Chaque cellule est extensible et peut recevoir du texte, des nombres entiers, décimaux, exponentiels...

En tout, 57 fonctions de calcul sont à votre service.

Au tableur est associé un **grapheur** utilisable avec 8 modèles de représentations.

La **base de données** ouvre des fichiers pouvant contenir jusqu'à 4096 enregistrements, avec un maximum de 256 champs par fichier et 79 caractères par champ.

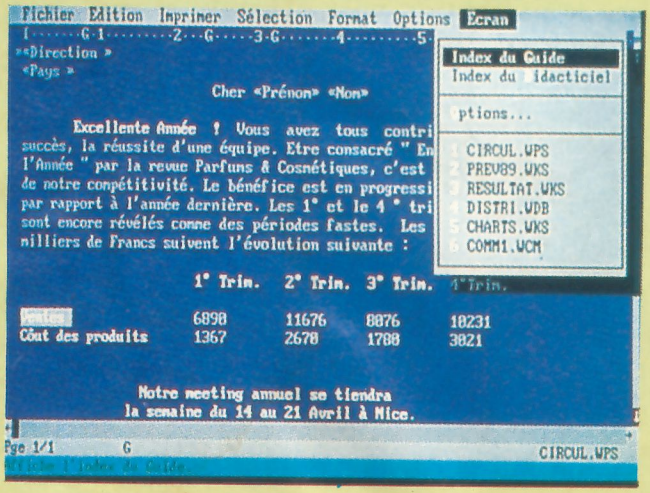
Il existe 3 types d'écrans pour la présentation des données : la liste (ressemblant à un tableau), le formulaire (ressemblant à une fiche classique) et l'écran de travail permettant d'interroger la base selon certains critères.

Quant au **module de communication**, il... communique, pourvu que votre ordinateur soit équipé d'un MODEM à la norme Hayes.

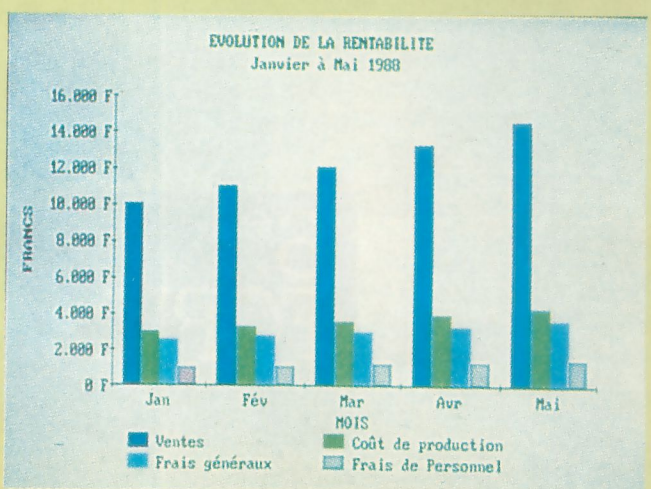
Du paramétrage des vitesses à la composition des numéros, tout est prévu si le hard suit !

Pratique et simple à utiliser, Microsoft Works vous coûtera 1990 F HT.

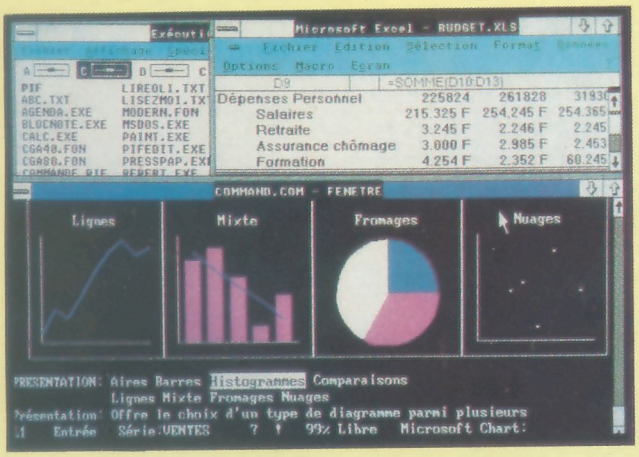
Un investissement que vous ne regretterez pas !



Nouvelle interface avec menus déroulants.

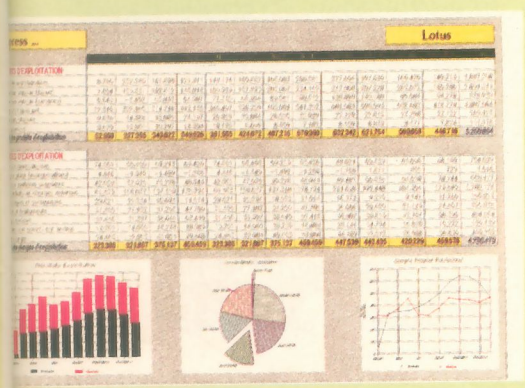


Choix de la mise en forme des graphiques.



MICROSOFT WINDOWS

Les versions Windows 286 et 386 (2.10) seront disponibles dès le début de cette année.
La version 286 remplace l'ancienne 2.03. Elle offre une meilleure gestion mémoire (50 K disponibles en plus sur les machines 286 et 386) et de nouveaux drivers d'imprimantes (130 sont supportées).
Les deux versions disposent de la même interface graphique.
Quant aux prix, la version 286 est à **1490 F HT** et la 386 à **2490 F HT**.



Lotus 1-2-3 et Impress

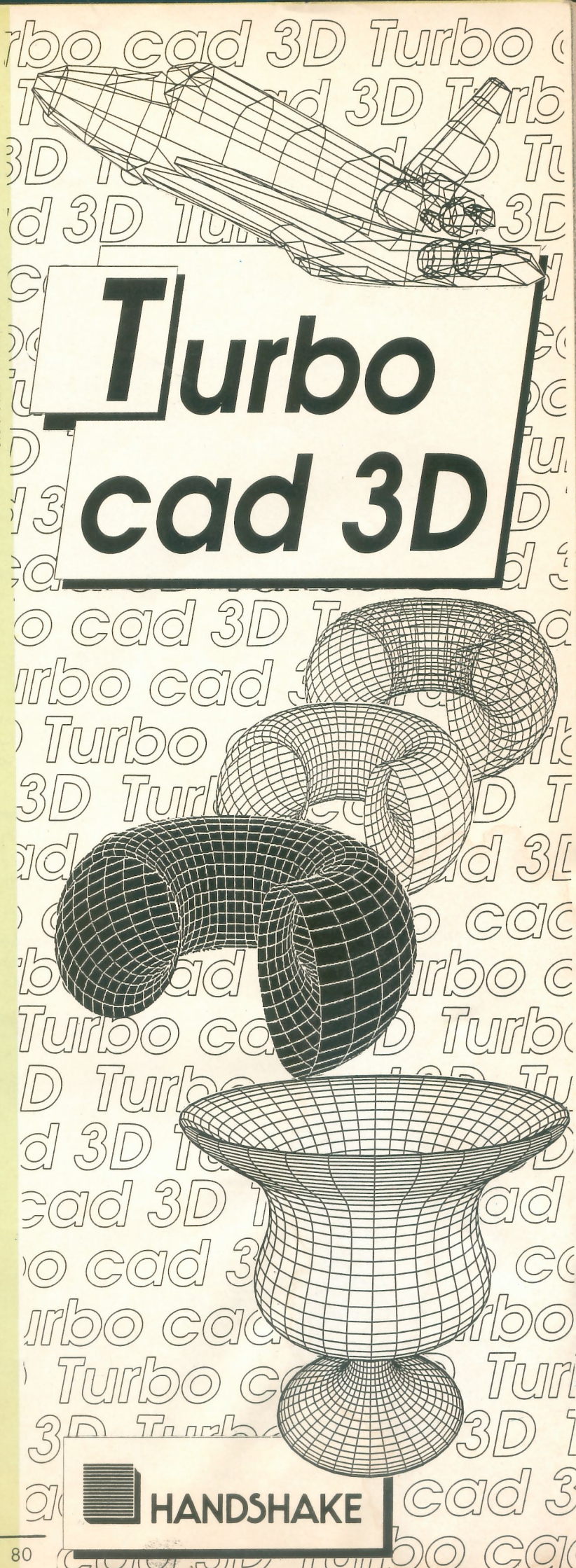
LOTUS 1-2-3 EPOUSE IMPRESS

Cette annonce de mariage a pour effet de rendre Lotus 1-2-3 plus compétitif par rapport à ses concurrents. Les sorties graphiques, sur écran comme sur imprimante, sont considérablement améliorées par l'adjonction du module Impress (voir notre article page

FORUM PC

6e PC FORUM EUROPEEN

Le **6ème Forum PC Européen** ouvrira ses portes du 14 au 17 février.
On pourra y voir tout ce qui touche à la micro informatique professionnelle.
C'est à Paris, au Parc des Expositions de la Porte de Versailles.
Un rendez-vous que Micro World vous invite à ne pas manquer.

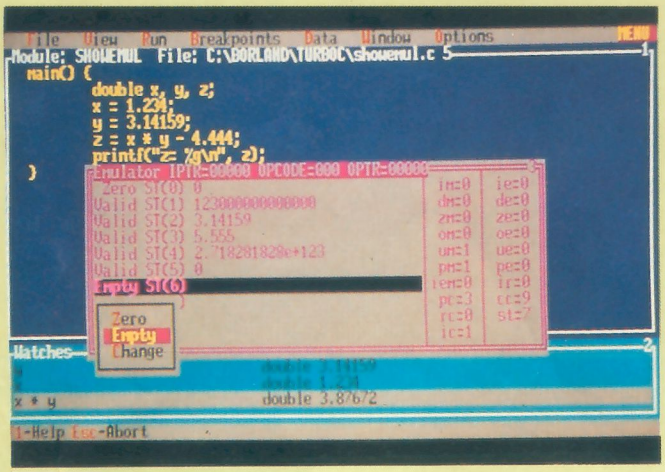


NEWS

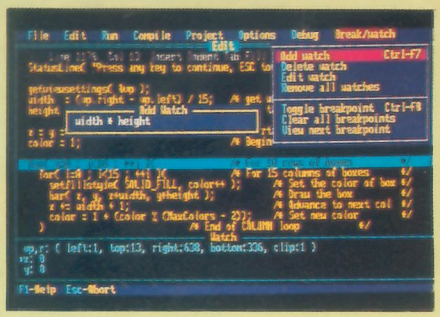
DU NEUF CHEZ BORLAND

On attendait la nouvelle génération des **Turbo Langages** : elle est prête. Programmeurs débutants, pourquoi ne pas vous orienter, dès vos premiers pas, vers des langages utilisés par les développeurs professionnels ? **Puissance, souplesse et fiabilité** sont les principaux critères des langages de Borland.
Qualité commune, les Turbo langages sont, en règle générale, compatibles avec les anciens standards. Tous ces produits sont d'un maniement assez similaire ce qui permet de ne pas être dépaysé en cas de changement de langage.

Turbo Assembler-Turbo Debugger
Très rapide, il est compatible avec les versions 4 à 5 de MASM. Il est conçu pour fonctionner avec Turbo C ou Turbo Pascal. Ses concepteurs l'ont voulu compatible avec le mode virtuel du 80386. La fonction débogage est constituée de 2 systèmes reliés entre eux : le débogueur et le débogué. A chaque point d'arrêt on peut obtenir un compte-rendu détaillé ou lancer une routine particulière. Les configurations mémoire nécessaires sont au minimum de 384 K de RAM pour Turbo Debugger et de 256 Ko pour Turbo Assembler. **Prix : 1995 F HT.**



Turbo Debugger



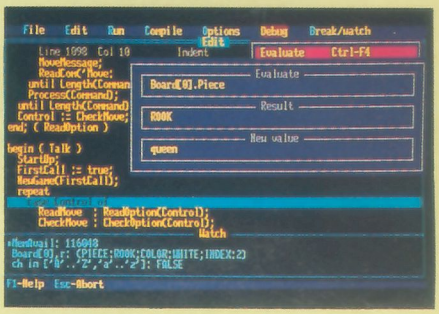
Turbo C 2.0

Turbo-C
La version 2.0 contient un débogueur source intégré.

A titre d'info, c'est avec lui que Sprint, le traitement de texte de Borland, a été écrit. Par rapport à la version 1.5, on estime son amélioration de vitesse entre 20 à 30 %.

Une nouvelle bibliothèque de fonctions graphiques (430 au total) a été implantée.
La gestion de la mémoire étendue (EMS) est permise.

Prix : 1495 F HT (**2995 F HT** pour la version professionnelle).



Turbo Pascal 5.0

Turbo Pascal
Avec une vitesse de compilation encore plus grande (34000 lignes/mn) la version 5.0 offre encore plus de performances et de confort.

L'émulation du coprocesseur (en son absence) est presque complète et une nouvelle bibliothèque de fonctions arithmétiques permet l'utilisation des données en virgule flottante, IEEE simple, double, xtended et comp.

Avec plus de 40 nouvelles procédures et fonctions, Turbo Pascal 5.0 coûte **1495 F HT** (la version Pro, intégrant Turbo Assembler et Turbo Debugger est à **2995 F HT**).

Comme l'a souligné, Philippe Kahn, Président de Borland, cette évolution dans les performances des langages laisse présager une plus grande facilité dans le développement d'applications dans tous les domaines.

LOGICYS

Succédant à Arakis II, voici Arakis III, la nouvelle gestion commerciale de niveau III. Ecrit en Turbo Pascal ce logiciel offre un système global efficace allant de la commande client jusqu'au réapprovisionnement fournisseur, en passant par la facturation et la gestion des stocks. Requiert un disque dur.

SOMMAIRE

PC PRO

4

LES NOUVEAUTES PC : Enfin là ! Les nouveaux Turbo Langages de Borland Assembleur/Debugger, Pascal 5.0, C 2.0.

6

MICROSOFT WORKS : Le bestseller des intégrés.

7

TURBO CAD 3D : Des applications les plus concrètes aux projets les plus audacieux.
IMPRESS : Des graphiques de luxe pour LOTUS 1-2-3.

AMIGA PRO

8

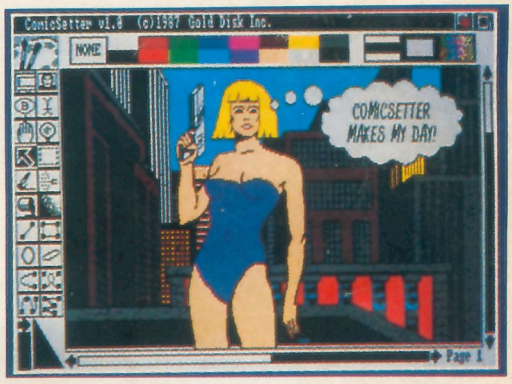
CYGNUS ED. : L'éditeur indispensable aux développeurs.
SUPERBACK : Rapidité, Puissance, Simplicité d'emploi dans la sauvegarde des données du disque dur.

9

GFA 3.0 : Le BASIC le plus complet bientôt disponible en version française.

10

GOLD DISK : Des solutions pour la Bande Dessinée et le Dessin Animé.



ATARI ST PRO

11

ALADIN 2.10 : Le nouveau cru est arrivé.
ANTIC : Travaillez l'art avec Cyber Sculpt et Cyber Texture.

12

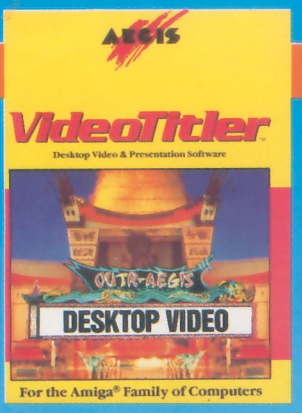
LANGAGES C : Le comparatif !
HUMAN TECHNOLOGIES : Communication et dessin, la série ZZ s'agrandit.

13

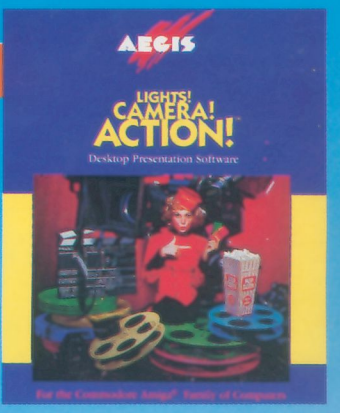
MUSIQUE : Abordez l'informatique musicale.

AEGIS PRESENTE

VIDEO

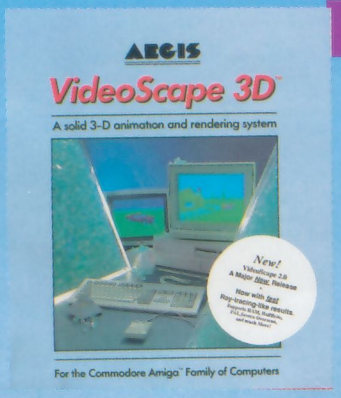


VIDEO TITLER :
Puissant générateur de titre, des images format IFF peuvent être insérées en arrière plan.

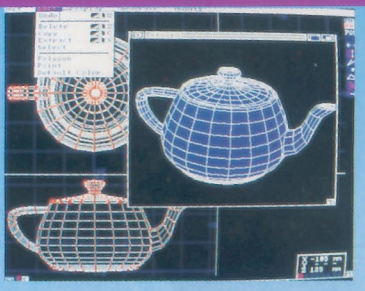


LIGHTS, CAMERA, ACTION :
Combine des images IFF, des animations style ANIM, des partitions sonix, des échantillonnages en format IFF.

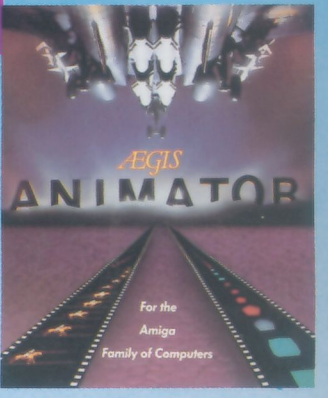
3D ET ANIMATION



VIDEO SCAPE 3D :
Le plus puissant système d'animation en 3D.

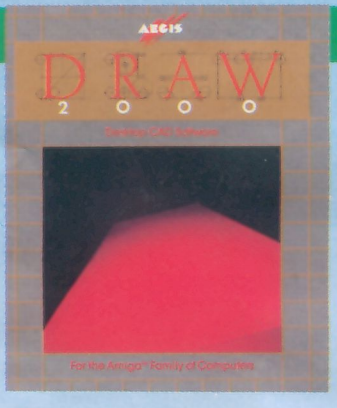


MODELER 3D :
Le système de création d'objets en 3D.

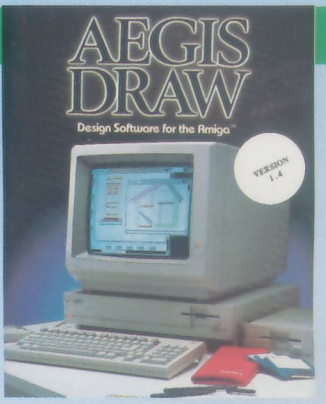


ANIMATOR :
Puissant logiciel d'animation en 2D avec simulation 3D.

DESSIN TECHNIQUE



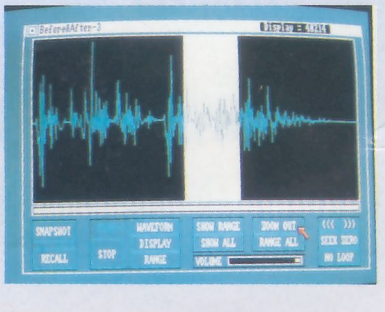
AEGIS DRAW 2000 :
Puissant système CAD professionnel en 2 dimensions.



AEGIS DRAW :
Logiciel CAD compatible A500, A2000.

MUSIQUE

AEGIS SONIX :
Logiciel de composition musicale professionnelle par l'utilisation du standard MIDI.



AEGIS AUDIOMASTER II :
Puissant système digital d'échantillonnage.

AEGIS
DEVELOPMENT

N° 2
GRATUIT !
Janvier 1989

MICRO WORLD

PRO

LA SELECTION GUILLEMOT INTERNATIONAL

LA SELECTION PROFESSIONNELLE